

Опасные дебри

Автор — Джейсон Лютс
с помощью Джереми Страндберга

Художник — Кени Видьяжа

Переводчик — Юрий Слинко

Верстальщик, редактор — Тамара Персикова

Наземные приключения
для Мира подземелий



Оглавление

Вступление	3
Изучите язык	
Глоссарий терминов и свойств.....	4
Нарисуйте карту	
Совместное создание мира.....	10
Встаньте по главе	
Альтернативные правила для последователей.....	18
Посмотрите мир	
Путешествия с места на место.....	24
Одолейте бурю	
Простые погодные ходы.....	32
Сумейте выжить	
Дополнительные классы.....	34
Бросьте жребий	
Случайность как способ познания неведомого.....	40
Спустились в глубины	
Создание подземелий на лету.....	54
Доверьтесь своему чутью	
Советы ведущему.....	62
Дайте имя каждому	
Списки имен с культурными отсылками.....	66

Введение

В этом дополнении подробно описывается система для создания и исследования игровых миров по правилам *Мира подземелий*, с которыми вы уже должны быть знакомы.

Далее в этой книге вы найдёте: рекомендации по созданию нового мира «с нуля», расширению уже существующего и исследованию *terra incognita*; новые правила для путешествий по диким землям и их исследованию, найму последователей; систему для создания случайных столкновений; а также много другой информации.

Многие из представленных здесь правил взаимозависимы, но могут применяться по отдельности, так что вы легко сможете выбрать, какие включить в свою игру, а какие проигнорировать.

Спроси, говори или бросай

Основной посыл совместного создания игрового мира, на котором держится это дополнение, можно выразить так: «спроси, говори или бросай».

Принцип «задавайте вопросы и руководствуйтесь ответами» всегда был сильной стороной *Мира подземелий*: он частично перекладывает творческую ответственность с ведущего на игроков и помогает активнее вовлекать их в игру. Поэтому при создании мира в *Опасных дебрях* мы в первую очередь предлагаем вам *спрашивать*.

Ведущему важно помнить: ответы, которые дают сами игроки, сильнее вовлекают их в игру, поэтому чаще задавайте вопросы об их персонажах и окружении. Некоторые считают, что в целях большего погружения ведущий должен задавать только вопросы, на которые мог бы ответить персонаж игрока. Другие — что хороши любые вопросы, ведь игра — тесное сотрудничество ведущего и игроков, и зависит от каждого в равной мере.

Независимо от того, где на этой шкале лежат интересы вашей группы, если в игре возникает вопрос, требующий ответ, кто-то (обычно, ведущий) должен на него ответить.

Если нет ни желания, ни необходимости задавать вопрос, но повествование требует развития, значит, кто-то (опять же, чаще всего ведущий) должен будет *говорить*: учитывая уже произошедшие события и полагаясь на свой талант к импровизации, облечь плотью игровой мир, определить обстоятельства, описать следующий шаг. Ведущий не истина в последней инстанции, но определённо имеет большую власть над целостностью повествования, ведь именно он сплетает в единое целое отдельные нити истории, созданные остальными участниками игры.

Но если вопросы не помогли, а ведущий никак не может подобрать слов, советуем вам *бросать*.

Бросание костей в рамках хода и так было неотъемлемой частью правил по развитию ситуаций в *Мире подземелий*, а в *Опасных дебрях* мы добавили ещё больше возможностей для того, чтобы определять дальнейшее направление событий случайным образом. Ведь то, что *никто не знает ответ до броска костей*, сильно подогревает интерес. А учитывая характер этого дополнения, было бы глупо отказываться от такого инструмента.

Изучите язык

Глоссарий терминов и свойств

С новыми правилами приходит новая терминология. В этом разделе мы объясним значение многих слов, которые используются в этой книге.

Основа любого наземного приключения — **карта**: рисунок или схема, отражающая пространственные отношения между элементами ландшафта игрового мира. Карта поделена на имеющие собственные названия **регионы**, в которых в свою очередь могут находиться различные **области**, **поселения** или **точки**.

Регионы, области, поселения и точки обобщённо называются **местами**.

Регион — большой участок ландшафта с чётко очерченными или очевидными границами. Характер региона определяется доминирующим природным или политическим аспектом: в одном регионе может преобладать тип местности — скажем, лес или пустыня, — а в другом располагается баронство, имеющее политическую границу.

Решение о том, что считать регионом в игре, мы оставляем ведущему и игрокам; главное понимать, что регион это то, что разделяет карту на отдельные участки, как клетки на игровом поле в настолке.

У каждого региона есть свой альманах — письменный протокол, в котором указаны его свойства, места, общее представление, препятствия, опасности и интересные особенности.

Такой альманах может быть написан (или приобретён) заранее, придуман в процессе совместного создания мира (см. стр. 10) или сочинён ведущим на ходу. Альманах — «живой» документ, который будет расти и изменяться в процессе игры.

Область — более мелкий географический элемент в пределах региона, чем-то выделяющийся на общем фоне. Областью могут быть охотничьи угодья в большом лесу или остров в море. Регион делится на несколько областей, чьи размеры и очертания зависят от содержимого области. Как и регион, область может быть задокументирована в альманахе, описана в общих чертах игроками или придумана по ходу игры.

Поселение — так, согласно правилам *Мира подземелий*, называются деревни, посёлки и города.

Точка — некое интересное место в пределах региона, области или поселения. Это может быть водопад в джунглях, монастырь в горах или хижина вождя в деревне. Неотъемлемой частью исследований и путешествий в мире фантастических приключений являются встречи с чудом и опасностью.

В рамках правил такие столкновения делятся на две категории: *открытия* и *опасности*. Они появляются в игре в результате использования определённых ходов (см. стр. 25-27) или по решению ведущего.

Открытие — явление, которое может заинтересовать героев, но не несёт прямой угрозы. Иногда открытие бывает полезным, вроде источника пресной воды, а иногда требует исследования, как заросшие развалины. А порой даже мешает, как болото или пропасть.

Опасность — явление, способное навредить, если оставить его без внимания. Типичный пример: ловушки и враждебные существа. Опасность, встреченная в ходе игры, может быть как случайным событием, так и стать частью фронта по решению ведущего.

Свойства мест

Регионам, областям и точкам можно назначать свойства, которые будут помогать вам в игре, — так же, как снаряжению, монстрам и поселениям. Считайте представленный ниже список отправной точкой: он ни в коем случае не исчерпывает все возможные варианты. Свойства в нём разбиты на категории, перечисленные в порядке значимости, — от более важных к менее — что должно дать вам некоторое представление о том, как можно описывать регионы, области или точки.

На стр. 7 есть пример региона, представленного с помощью одних только вложенных списков мест и свойств.

Климат

Первым свойством региона всегда указывается климат, три основных типа которого перечислены ниже.

Холодный: самые холодные части света, частую покрытые снегом и льдом.

Умеренный: мягкий климат, температура варьируется от тёплой до прохладной, и выделяется четыре времени года — весна, лето, осень и зима.

Жаркий: самые знойные части света, среди которых засушливые пустыни и влажные джунгли.

Тип местности

У любого региона, области или точки обычно есть свойство, описывающее его с точки зрения ландшафта или политической организации. Поскольку составить исчерпывающий список таких свойств не представляется возможным, мы рассмотрим ниже лишь несколько примеров.

Регион с естественными границами может оказаться *дубравой*, *пашней*, *снежными горами*, а с политическими — *королевством* или *племенными землями*.

Область в пределах лесного региона может иметь *осквернённую чащу*, *охотничьи угодья эльфов*, *скалистые холмы*.

У точки в пределах региона или области могут быть свойства *руины*, *пещера*, *достопримечательность*.

Уровень опасности

Как правило, это свойство указывает, насколько опасно конкретное место. Кроме того, в ходах путешествий, описанных ниже начиная со стр. 25, фигурируют «безопасные» и «опасные» земли. Конечное решение, какие ходы считать рискованными, принимает ведущий, но свойства вроде *небезопасный* или *опасный* могут ему помочь.

Безопасный: цивилизованные земли или убежище в диких краях, где повседневная жизнь довольно спокойна.

Небезопасный: если будете соблюдать осторожность и держаться вместе, скорее всего, выберетесь целыми.

Опасный: здесь водятся монстры. Будьте бдительны или вам конец.

Мировоззрение

У мест на карте, как и у персонажей в *Мире подземелий*, может быть определённое мировоззрение. Обычно дикая природа нейтральна, цивилизованное королевство может быть *законным*, орочи земли — *хаотичными*, а дремучая чаща вокруг башни некроманта — *злой*.

Прочие свойства

Свойств у места может быть столько, сколько решит его создатель. Можете считать свойства краткими условными обозначениями, которые замещают несколько параграфов описаний. Ниже мы привели несколько примеров таких свойств и предлагаем вам придумывать новые по мере необходимости.

Бесплодный: скудный на воду и плодородную почву. Добыть пропитание в бесплодных землях — сложная задача.

Осквернённый: проклятый, отравленный или заражённый злыми силами.

Цивилизованный: обладающий культурной, социальной и/или экономической инфраструктурой, которая выдержала испытание временем.

Оспариваемый (/): нечто, на что претендует несколько сторон. Например: оспариваемый (племенем ястреба / племенем быка).

Легко обороняемый: укреплённый или имеющий естественную защиту (утёсы, возвышенность и т.д.).

Труднопроходимый: сложный для перемещения (болотистая местность, густые джунгли, крутые холмы и т.д.).

Заколдованный: заряженный магической энергией, которая производит определённый эффект.

Святой или нечистый: благословлённый некоей божественной силой или запятнанный богохульством.

Собственность (): принадлежащий кому-либо. Например: собственность (короля Джона).

Ресурс (): содержащий значительное количество ценных материалов (золото, древесина, урожай и т.д.). Например: ресурс (железо).

~ Пример ~
Сокращённый альманах

Этот сокращённый альманах покажет вам, как можно описать место при помощи вложенных списков свойств. Регион в этом примере имеет политическую границу (королевство), а не определяется типом местности. Более подробный пример альманаха смосрите на следующей странице.

Регион: Отхон («Дом Людей»)

Людское королевство, небезопасное, законное, цивилизованное

Область: графство Лазло

Пашни, безопасное, законное, цивилизованное, ресурс (мрамор)

Поселение: Уайтстоун

Людской посёлок, безопасный, законный, цивилизованный, обычный достаток, рост, стража, вера (Тузела), личность (граф Лазло, верховная жрица Антония, Сабол-Кузнец), вражда (деревня Фенкин)

Точка: крепость Уайтстоун

Крепость, безопасная, законная, цивилизованная, легко обороняемая

Точка: церковь Тузелы (богини домашнего очага)

Храм, безопасный, законный, цивилизованный, святой

Область: Хартвуд

Лес, небезопасный, нейтральный, ресурс (охота), собственность (граф Лазло)

Область: болотная пустошь

Заболоченная, опасная, нейтральная, труднопроходимая, оспариваемая (граф Лазло / Вождь Жёлтый Глаз)

Поселение: деревня болотников

Опасная, нейтральная, бедная, стабильность, дозор, вера (Ваанк), личность (Вождь Жёлтый Глаз, шаман Риллик), вражда (Уайтстоун)

Точка: молельня Ваанка (Огненного Бога Болот)

Молельня, нейтральная, святая

Точка: нора болотного зверя

Логово, опасное, нейтральное, труднопроходимое

~ Пример ~
Подробный альманах

Меловые холмы

Умеренный климат, лесистое нагорье, опасные, нейтральные

Подробности

- * Крутые скалистые холмы
- * Торчащие пласты бледного камня
- * Редкие стройные деревья с белыми листьями
- * Корни змеятся и уходят в скалы
- * Жёлтая трава по колено
- * ВЕСНА: ковёр бледно-жёлтых цветов
- * ЛЕТО: ослепительно-белый камень
- * ОСЕНЬ: чёрные, кружащиеся листья
- * ЗИМА: нестихающий ветер, как ледяной клинок

Открытия

Область • Небокол

Опасная, нейтральная

Похожий на иглу каменный шпиль, одиноко возвышающийся среди холмов. Его видно издалека и он всегда находится дальше, чем кажется.

- * Что гласит местная легенда о внешнем виде шпиля?
- * Что по слухам обвивают корни горы?
- * Кто живёт на вершине шпиля?

Столкновение • Проповедники

Доброе

Пара жрецов в сопровождении четырёх братьев из святого воинского ордена, которые собираются возвести моленную на склонах НЕБОКОЛА.

Точка • Рёбра

Небезопасная, нейтральная

Ряд изогнутых белых колонн, похожих на грудную клетку огромного зверя, наполовину зарытого в землю.

Область • Пропасть подземника

Опасная, злая

Узкое 15-метровое ущелье, внутри слышен плеск воды. На полпути вниз — иссохший труп, застрявший в узком месте. Вверх по течению вода извергается из трещины в скале, которая ведёт дальше в систему природных пещер. На дне что-то блестит.

Когда вы спускаетесь в пещеры

подземника, бросьте+МДР. * На 10+ вы находите жилу драгоценного металла; как выбраться назад — другой вопрос. * На 7-9 вы встречаете мерзкое существо или смертельную опасность (спросите ведущего, какую).

Точка • Зубастые ступени

Опасная, нейтральная

Лестница естественного происхождения, идущая вверх по скале. По каменным ступеням с острыми краями легко подняться, если тому, кто хорошо обут. Но потерявший равновесие рискует покалечиться.

Точка • Логово белых ходоков

Опасная, злая

Два провала в склоне скалистого холма над лесной долиной ведут вглубь сети пещер, где сидит пара белых ходоков. Днём они сидят в глубине, а ночью один идет на охоту. Среди останков в их «трофейне» — ПЕЧАТЬ САРДОЗЫ.

Сокровище • Печать Сардозы

Вес 1, 200 монет

Каменный диск шириной в руку, с древней резьбой: черепом оленя, оплетённый колючими лозами. Очень ценна для коллекционеров, историков и потомков Сардозы.

Опасности

Точка • Призрачная ложбина

Опасная

Иногда тёплым зимним или весенним утром густой туман заполняет здешние долины и низины. В одной из таких низменностей он сгущается настолько, что он полностью скрывает из виду глубокую расщелину, которая хоть и не широка, но смертельно опасна для тех, кто не подозревает о ней.

Когда вы **пересекаете призрачную ложбину туманным утром**, бросьте+МДР. * На 10+ вы замечаете расщелину в последний момент.
* На 7-9 вы наступаете в неё, но у вас есть доля секунды, чтобы избежать падения и встречи тем, что уготовил ведущий. Что будете делать?

Монстр • Костогрыз

Орда

Урон Клюв к4 (*рука*, пробивание 1)

ОЗ 2 **Броня** 0

Особые свойства: крылья

Птица-падальщик с серым оперением, нападающая не только на мёртвых, но и на раненых.

Инстинкт: кормиться мёртвыми и ранеными

- * Нападать скопом
- * Бить в имеющуюся рану
- * Пронзать до костей и вцепляться

Монстр • Белый ходок

Одиночка, крупный

Урон Серповидные когти к12+2 (*удар копы, месиво, мощный*)

ОЗ 16 **Броня** 2

Особые свойства: уязвим к огню и солнечному свету

Двухногое существо цвета кости, что бродит по ночам по округе словно призрак великана. На закате и рассвете его рёв разносится от вершин до низин.

Инстинкт: пожирать живое

- * Регенерировать, поглощая плоть
- * Хватать
- * Швырять

Нарисуйте карту

Совместное создание мира

Карта для сухопутных приключений крайне важна. Рисовать её можно где угодно: на чистом клочке бумаги, на листе, размеченном шестиугольниками, или даже на индексных карточках, каждая из которых будет отдельным регионом.

Поскольку ведущий будет оценивать расстояния и время в пути на индивидуальной основе, точная шкала измерений не нужна. Впрочем, если ведущий — сторонник реализма и точности, вам, возможно, будет полезно разметить карту на шестиугольники, выбирая масштаб ячейки по своему вкусу (обычно он бывает от 3 до 6 миль).

Возможно, вам захочется создать карту в начале первой сессии, чтобы все сразу представляли, где будут развиваться события.

А может, после начала игры у вас возникнет желание взглянуть на мир чуть шире, и чётче обозначить ту его часть, что оставалась до этого за пределами фокуса игры. Но в любом случае у игроков уже должны быть готовы персонажи, чтобы вы могли учесть их истории и цели при создании карты.

Главное, что должна передавать карта — географическую связь разных мест (регионов, областей, поселений и точек). В особенности она должна показывать, какие регионы граничат между собой, и где в пределах региона находятся уже известные области, поселения и точки. Эта взаимосвязь задаёт физический контекст игры: показывает, в какой точке мира находятся герои, и помогает им планировать путешествия из одного пункта в другой.

Если у вас уже есть карта (к примеру, взятая из вашей текущей кампании или из другого источника) и вы адаптируете её для игры по Опасным дебрям, разделите её на несколько отдельных регионов, в пределах которых должны быть обозначены интересные места — области, поселения, точки и пути вроде рек и дорог. Возможно, вам захочется описать один или несколько регионов в альманахе, а может, вы решите оставить их для дальнейшего исследования во время игры. При адаптации карты вам не нужно выполнять все описанные ниже действия, но ознакомиться с ними не помешает.

Если у вас ещё нет карты, уделите время её созданию либо в начале первой сессии, либо по ходу игры, когда у игроков возникнет желание побольше узнать об окружающем их мире.

Для начала поместите чистый лист на середину стола и убедитесь, что у всех есть чем писать. Попросите одного из игроков делать заметки, чтобы весь процесс создания карты был зафиксирован в письменном виде.

Иногда визуальные пособия могут подстегнуть воображение. Если считаете, что вашим игрокам это может помочь, найдите 5-7 изображений пейзажей до того, как приступите к созданию карты, и держите их под рукой.

В процессе создания карты вам придётся придумать много названий. Самый простой способ это сделать — обыграть внешний вид, расположение, историю или иной аспект места. Вон те горы называются Зазубренными пиками, тот посёлок на краю пустыни — Оазисом, а это древнее поле битвы называется Кровавым Полем. Можно придумать и более поэтичные и красочные названия, если у вас есть к этому склонность. А если вам хочется придерживаться чёткой схемы именования, смотрите врезку «Как давать названия» на стр. 12.

Когда готовы приступить к созданию мира, выполните следующие шаги.

Шаг 1

Обозначьте себя на карте

Обсудите, где находятся герои в текущий момент. Они собрались в приграничной деревне? Только что выползли из разрушенного храма в диких землях? Если ни у кого нет идей, пусть решает ведущий.

Приняв решение, отметьте это место на карте крестом или другим символом. Если позже вы захотите исследовать много новых земель, выбирайте место далеко от центра карты — так вы оставите себе запас неведомого на будущее.

Спросите каждого, как называется ваша отправная точка, и запишите лучший вариант. Если это деревня, она может называться, к примеру, «Червивая лощина»; храм — «Святылище Атреона» или просто «Разрушенный храм».

Шаг 2

Добавьте регионы

Все за столом (включая ведущего), начиная с игрока, персонаж которого младше всех, добавляют на карту по региону. Регион — крупный участок суши или моря, определяемый типом преобладающей в нём местности (тёмный лес, пустыня и т.д.) или политической границей (королевство, баронство, племенные земли и т.п.). Первый регион должен включать ваше текущее местоположение (крест из шага 1).

Когда вы добавляете регион, скажите, чем он характеризуется (местностью или политической границей), и затем нанесите его название на карту («Расколотая пустошь», «Баронство Блутарха» и т.д.). Если идей нет, не тяните время — используйте таблицу случайных названий регионов на стр. 16.

~ Совет по созданию мира ~

Как давать названия

Принцип, по которому вы будете давать имена и названия в вашем мире, может сильно сказаться на впечатлении от него и заслуживает внимания. Последовательное использование языкового стиля задаст тон сеттингу (как в работах одного оксфордского профессора), тогда как типичные фэнтезийные имена без лингвистической базы обычно дают противоположный эффект. Конечно, вы вправе называть вещи так, как считаете уместным, но можете и выработать определённую стратегию именования, вроде предложенной ниже.

- 1) Во время игры или подготовки к ней свяжите один из реальных языков с каждой крупной культурной группой сеттинга. Например, я могу решить, что язык главного королевства людей основан на венгерском, а язык эльфов — на валлийском.
- 2) Дайте каждому месту (королевству, поселению, региону и т.д.) название на русском, которое отражает его физическую, историческую или иную особенность. Пример: я решаю, что королевство людей на тамошнем языке называется «Дом Людей», а эльфы называют свой остров «Первое Дерево».
- 3) Переведите название при помощи онлайн-переводчика, но (и это важный момент) *измените результат так, как вам нравится, без учёта особенностей языка, на который переводите*. «Дом Людей» переводится на венгерский как *otthon az emberek*, но это слишком длинно, поэтому я сокращаю его до «Отхон». «Первое дерево» переводится на валлийский как *goeden guntaf* — второе слово звучит особенно по-эльфийски, так что я оставляю его, и названием родины эльфов становится «Гюнтаф».
- 4) Используйте онлайн-генераторы имён на соответствующих языках для персонажей игроков и ведущего. Сгенерировав (и нагуглив) таким образом несколько венгерских мужских имён, я решаю, что Wilmos — отличное имя для монарха: правителем Отхона становится король Вилмос. Придерживаясь того же подхода, я выбираю эльфийское женское имя Хейлвен. Мне оно не кажется слишком эльфийским, поэтому я меняю его на Хёлвен.
А ещё вы можете давать персонажам «говорящие» имена, отражающие особенности их самих или их предков, а затем править на свой вкус. Так, отхонский кузнец Сильная Рука становится венгерским *fegyveres eroszak*, который я сокращаю до «Фегив» (для друзей — Fer). А Высокая Мать, богиня эльфов, становится *tat uchel*, которую я сокращаю и меняю на Ушиэль.
- 5) Извинитесь за такое издевательство над родным языком тех людей, которые на нём говорят.

Пример списка имён, основанных на четырёх разных реально существующих языках, вы найдёте на стр. 66-69.

Так или иначе придумав название, укажите тип местности нового региона на карте — либо в виде приписки, либо схематичным изображением (деревья, холмы и т.д.). Когда ход переходит к другим игрокам, поддерживайте беседу и высказывайте свои предложения.

Чтобы нанести регион на карту, нарисуйте замкнутый контур любой формы. Обычно, когда вы добавляете новый регион, его стоит помещать рядом с одним-двумя уже имеющимися. Но можно расположить его и подальше от стартовой точки — возможно, это будет далёкое иностранное государство или некое тридевятое царство.

Разнообразие в размере регионов делает карту интереснее: если предыдущий человек добавил огромный горный хребет, тянущийся через весь континент, вы можете в свой черёд добавить мелкий элемент ландшафта типа озера или укромной долины.

Когда очередь снова дойдёт до первого игрока, решите группой, нужны ли вам ещё регионы. Пять — хороший стартовый минимум, но если вам кажется, что персонажи должны знать о мире больше, сделайте дополнительный круг.

Шаг 3

Добавьте места

Пусть все, включая ведущего — начиная с того, чей персонаж путешествовал больше всех, — добавит на карту новую область, поселение или точку.

Область — это такой мини-регион, также определяемый типом местности или политической значимостью, но находящийся внутри уже существующего региона. Так, например, в регионе лесистых холмов может находиться область голых, безлесных холмов; в море — остров; а в баронстве — владение более мелкого феодала, болото или лес. Когда вы добавляете область, поместите её внутри существующего региона и обозначьте её границы.

Поселение — это место, где кто-нибудь живёт: деревня, посёлок, крепость или город. Когда вы добавляете поселение, дайте ему название и поместите внутри уже существующего региона или области. Если вам нужен элемент случайности для вдохновения, используйте таблицу поселений на стр. 46-47.

Точка — интересное место или достопримечательность вроде одинокой башни, источника свежей воды или особенного холма, которому местные дали имя. Когда вы добавляете точку, дайте ей название и поместите внутри существующего региона или области.

Вероятно, вам нужно будет повторить этот шаг минимум дважды, в зависимости от размера вашей игровой группы. Когда добавите 7-10 мест, переходите к следующему шагу.

Шаг 4

Добавьте личные места

Все (кроме ведущего), начиная с игрока, чей персонаж старше всех, называет два места: то, которое он считает домом, и то, которое важно для него.

Выбирая первое, вы можете расположить его в уже имеющемся на карте месте либо добавить новое поселение (или точку) и нанести его на карту.

Выбирая второе, можете расположить его в уже имеющемся месте, либо добавить новое (можете взять таблицу случайных мест, стр. 17). Отметьте его на карте и скажите, что там случилось. Это должно быть одно из самых важных событий, которые происходили с вами (если не самое): место, где вам разбили сердце; где вы беспомощно смотрели, как вашего брата утаскивали зверюлки; где вас посвятили в рыцари.

Когда каждый игрок назвал свой дом и обозначил своё важное место, переходите к следующему шагу.

Шаг 5

Добавьте пути

Вновь начиная с игрока, чей персонаж путешествовал больше всех, добавьте на карту пути. Путь — всё, что течёт или позволяет перемещаться между разными местами: дорога, река, тропа, ручей, меридиан силы или любая другая вещь, которая соединяет мир в единое целое. Путь может вести из одного региона в другой, в неизведанные ещё области или даже за пределы карты.

Когда вы добавляете путь, нарисуйте его на карте и дайте ему название — сейчас или позже. Когда вы рисуете реку или другой водоток, помните, что исток должен находиться выше устья, которым обычно является более крупный водоём типа болота, озера или моря. Также имейте в виду, что поселения часто возводят на берегах рек, чтобы иметь доступ к свежей воде — учитывайте это, рисуя русла рек.

Когда добавите 5-10 путей, переходите к следующему шагу.

Шаг 6

Добавьте слухи и легенды

Пусть каждый игрок (за исключением ведущего), начиная с того, чей персонаж знает больше всех, расскажет что-то особенное, что он слышал о каком-то месте на карте. Нечто такое, о чём никто в отряде не может сказать наверняка: правда это или ложь. Это может быть слух или легенда, и они должны быть интересными и пробуждать любопытство. Пусть тот, кто ведёт записи, зафиксирует сказанное.

«Говорят, Кубок Карнитуса покоится в Гробнице Красного Короля». «Я слышал, что за всё время только один корабль вернулся из Восточных Глубин». «Легенда гласит, что по Нагорью бродит красный великан».

В идеале этот разговор лучше вести от лица персонажей. Задавайте уточняющие вопросы, подтрунивайте над рассказчиком за то, что верит в такие глупости, ахайте от удивления.

Что если всё это окажется правдой?

Шаг 7

Отправляйтесь навстречу приключениям!

~ Пример ~

Создание карты

Я и четверо моих друзей начинаем новую кампанию по *Миру подземелий* с привлечением правил из Опасных дебрей. Персонажи игроков: паладин Октавия, эльфийский следопыт Трондир, полурослик-вор Жуль и шаман Глотающий-Свой-Страх.

Шаг 1. Игроки решают, что хотят начать в посёлке, так что кто-то из них рисует круг рядом с центром карты и даёт ему название — Танглиос. Я задаю пару вопросов о посёлке вместо того, чтобы использовать случайные таблицы, и мы узнаём, что поблизости есть серебряный рудник и горячие источники, а кроме того, посёлок построен поверх старой системы туннелей. Мы отмечаем всё это на карте.

Шаг 2. Жуль — самый молодой в отряде, поэтому он обводит посёлок овалом и подписывает его: Благодатные Земли. Глотающий-Свой-Страх добавляет на карту Ледяной Лес, Трондир — Ледовый Залив, а Октавия — Рок Иглы к северу. По мере добавления регионов мы обсуждаем, какая местность в них преобладает.

Шаг 3. Следопыт Трондир путешествует больше всех и он первым добавляет место: Цитадель, разрушенная эльфийская твердыня. Далее мы добавляем огромную яму под названием Дыра, каменные шпиль Три Пальца и вотчину полуросликов Зелёная Гавань.

Шаг 4. Глотающий-Свой-Страх, самый старый в команде, добавляет свой дом — хижину в Ледяном Лесу, и область, где живут «безумные красноглазые волки», которые вынудили его уйти. Октавия решает, что её дом в Танглиосе, и ей важна Академия Танглит, потому что там она заканчивает своё обучение на паладина. Жуль добавляет Шишкин Сад — деревню полуросликов, которая была его домом, пока его оттуда не выгнали. Наконец Трондир говорит, что у него нет дома, но шрамы на его теле — «результат нападения ледовых медведей!», и очерчивает ареал обитания этих тварей.

Шаг 5. Каждый игрок добавляет путь. Получаются тропа, ведущая к эльфийским руинам; дорога в Шишкин Сад; река, впадающая в Ледовый Залив; и дорога в Ионов Брод — посёлок на этой реке, который игрок Трондира добавляет не в свою очередь (но совершенно легально).

Шаг 6. Затем мы обмениваемся слухами и легендами. Трондир рассказывает, что последняя экспедиция в Цитадель так и не вернулась. Глотающий-Свой-Страхи утверждает, что артефакты, принадлежащие его народу, покоятся на дне ямы. Октавия сообщает, что Три Пальца — место паломничества, олицетворяющее добродетели веры, чести и храбрости. Жуль открывает секрет, что любимый всеми правитель Шишкина Сада на самом деле злой тиран. Всё готово, можно начинать игру.

Случайный регион

Когда нужно вдохновение для нового региона, используйте кубики. Бросьте к12, чтобы определить шаблон названия, а затем бросьте к100 для каждого элемента шаблона. Если результат вам не нравится, измените его — сами или новым броском.

к12	Шаблон названия региона	к12	Шаблон названия региона
1-4	[Прилагательное] [Местность]	9-10	[Существительное] [Местность]
5-6	[Местность] [Сущ. в род. падеже]	11	[Сущ. в род. падеже] [Прилаг.] [Местность]
7-8	[Местность] [Прилагательное]	12	[Сущ. в род. падеже] [Прилаг.] [Местность]

к100	Местн.	Прил.	Сущ.	к100	Местн.	Прил.	Сущ.
01-02	Бухта	Вечный	[Имя]*	51-52	Зыбун	Забывтый	Жизнь
03-04	Обрывы	Пепельный	Пепел	53-54	Курганы	Покинутый	Свет
05-06	Торфяник	Чёрный	Кость	55-56	Горы	Замёрзший	Владыка
07-08	Утёсы	Благословенный	Тьма	57-58	Пики	Сверкающий	Туман
09-10	Пустыня	Осквернённый	Мертвец	59-60	Поля	Золотой	Опасность
11-12	Сопки	Синий	Смерть	61-62	Прерия	Зелёный	Королева
13-14	Дюны	Сломанный	Опустошение	63-64	Трясина	Мрачный	Дождь
15-16	Приволье	Горящий	Отчаяние	65-66	Гряды	Святой	Убежище
17-18	Взгорье	Холодный	Дьявол	67-68	Плёт	Непроходимый	Сожаление
19-20	Мшара	Проклятый	Рок	69-70	Пески	Зазубренный	Спаситель
21-22	Равнина	Тёмный	Дракон	71-72	Саванна	Свет	Тень
23-24	Предгорья	Мёртвый	Судьба	73-74	Обрывы	Долгий	Серебро
25-26	Лес	Смертельный	Страх	75-76	Море	Туманный	Череп
27-28	Роща	Глубокий	Огонь	77-78	Топь	Опасный	Небо
29-30	Вересковая пустошь	Пустынный	Ярость	79-80	Пролив	Пурпурный	Дым
31-32	Возвышение	Алмазный	Призрак	81-82	Степь	Красный	Змея
33-34	Холмы	Тусклый	Великан	83-84	Болото	Дикий	Печаль
35-36	Ложбина	Мрачный	Бог	85-86	Раздолье	Тёмный	Буря
37-38	Джунгли	Сумрачный	Золото	87-88	Зубцы	Разбитый	Солнце
39-40	Озеро	Жуткий	Небеса	89-90	Чаша	Изменчивый	Шип
41-42	Низина	Бесконечный	Ад	91-92	Нагорье	Сияющий	Гром
43-44	Предел	Павший	Честь	93-94	Стена	Серебряный	Изменник
45-46	Марь	Далёкий	Надежда	95-96	Пустырь	Белый	Троль
47-48	Луг	Падший	Ужас	97-98	Пустошь	Злой	Победа
49-50	Вересковые холмы	Пылающий	Король	99-100	Редколесье	Жёлтый	Ведьма

*Выберите имя, подходящее сеттингу; если у вас есть список имён — определите броском.

Случайное место

Кубики помогут вам придумать новое место. Бросьте к12, чтобы определить шаблон названия, затем — к100 для каждого элемента шаблона. Если какой-то из результатов вам не нравится, измените его — сами или новым броском. Все элементы шаблона пишутся с заглавной буквы.

к12 Шаблон названия места

1-2	[Место]
3-4	[Прил.] [Место]
5-6	[Место] [Сущ. в род. падеже]

к12 Шаблон названия места

7-8	[Сущ. в род. падеже] [Место]
9-10	[Место] [Прил.] [Сущ. в род. падеже]
11-12	[Прил.] [Сущ.]

к100 Местн.	Прил.	Сущ.	к100 Местн.	Прил.	Сущ.		
01-02	Барьер	Древний	[Имя]*	51-52	Луг	Скрытый	Сердце
03-04	Пляж	Пепельный	Рука	53-54	Гора	Высокий	Герой
05-06	Чаша	Чёрный	Пепел	55-56	Яма	Железный	Надежда
07-08	Лагерь	Кровавый	Кровь	57-58	Столб	Забурбренный	Король
09-10	Пещера	Синий	Дитя	59-60	Кряж	Одинокий	Плут
11-12	Круг	Яркий	Зола	61-62	Кольцо	Потерянный	Рыцарь
13-14	Город	Сломанный	Труп	63-64	Подъём	Низкий	Навоз
15-16	Утёс	Горящий	Кристалл	65-66	Дорога	Близкий	Грязь
17-18	Кратер	Облачный	Кинжал	67-68	Скала	Окаменелый	Жрец
19-20	Перекрёсток	Медный	Смерть	69-70	Руины	Красный	Королева
21-22	Крипта	Треснувший	Демон	71-72	Молельня	Пронзительный	Моряк
23-24	Логово	Тёмный	Дьявол	73-74	Шпиль	Острый	Серебро
25-26	Ров	Мёртвый	Рок	75-76	Родник	Расколотый	Череп
27-28	Водопад	Обречённый	Глаз	77-78	Камень	Изменчивый	Дым
29-30	Забор	Бесконечный	Страх	79-80	Заросли	Сияющий	Души
31-32	Поле	Павший	Палец	81-82	Храм	Дрожащий	Копьё
33-34	Форт	Далёкий	Огонь	83-84	Трон	Укрытый	Дух
35-36	Врата	Страшный	Нога	85-86	Могила	Серебряный	Камень
37-38	Роща	Плавающий	Призрак	87-88	Башня	Крепкий	Меч
39-40	Холм	Запретный	Великан	89-90	Посёлок	Каменный	Вор
41-42	Дыра	Замёрзший	Гоблин	91-92	Дерево	Затонувший	Троль
43-44	Хижина	Призрачный	Бог	93-94	Дол	Колючий	Воин
45-46	Крепость	Мрачный	Золото	95-96	Долина	Громовой	Вода
47-48	Озеро	Золотой	Кисть [руки]	97-98	Деревня	Белый	Ведьма
49-50	Болото	Жестокий	Голова	99-100	Стена	Иссохший	Маг

*Выберите имя, подходящее сеттингу; если у вас есть список имён — определите броском.

Встаньте по главе

Альтернативные правила для последователей

от Джереми Страндберга

Правила в этом разделе посвящены созданию, найму и использованию последователей. Они заменяют правила *Мира подземелий* для наёмников.

Только нищebroды и глупцы отправляются в поход, не заручившись помощью носильщиков, охотников, проводников и охранников, не говоря уже о других специалистах, чьи навыки могут пригодиться в самых неожиданных случаях. Последователи — это существа (люди, звери или даже монстры), которые предлагают такую помощь, сопровождая героев в их путешествиях по всему миру.

Обычно игроки просто говорят ведущему, что должны делать их последователи, и те ведут себя соответственно.

У последователей есть три характеристики, как у монстров — здоровье, броня, урон и инстинкты, — и три дополнительных: ценность, лояльность и плата. Ещё у них обычно есть свои ходы и свойства, которые показывают, что от них ждать и как они будут действовать.

Ценность отражает, насколько эффективен последователь, особенно в сферах, которые охвачены его свойствами и ходами. Ценность последователя варьируется от -1 (никакая) до +3 (высокая). Последователь средней компетентности обладает ценностью 0.

Лояльность говорит, насколько последователь предан вам и вашему делу. Обычно стартовая лояльность равна +1, но её значение часто меняется: от -2 до +3. Когда она падает до -3, последователь предаёт и покидает вас. Имейте в виду, лояльность — такой же ресурс для ведущего, как и любой другой.

Плата определяет, что побуждает последователя идти за вами. Хотя сильный лидер или благородная цель могут мотивировать сами по себе, все последователи, кроме самых бескорыстных, делают грязную работу в обмен на деньги или другие блага. Когда последователь получает плату, его лояльность растёт. Кстати, платой могут быть не только деньги и вещи.

Последователи могут наносить и получать урон — как монстры. Когда они наносят урон, вы кидаете их кубик урона. Когда получают — теряют ОЗ. Когда их ОЗ падает до 0, они мертвы или при смерти, но в любом случае выбывают из боя и их судьба в руках ведущего.

Ходы последователей

Последователи могут совершать ходы: тяжкая ноша, разбить лагерь, восстановить силы и, по решению ведущего, последний вздох. Если не сказано иного, они не делают базовые ходы и вместо них пользуются ходами, описанными далее.

Найм

Когда вы **отправляетесь на поиски наёмной силы**, скажите ведущему, кого ищете и что предлагаете за работу, используя следующие формулировки:

- * Группу... (носильщиков, охранников, бардов, сердитых фермеров и т.д.)
- * Толкового... (проводника, мудреца, взломщика, телохранителя и т.д.)

Группа считается обычным последователем, но со свойством группа.

Если ведущий отвечает, что в этих краях такого не найти, начните заново или поищите где-то ещё. В противном случае бросьте 2к6 и получите +1, если у вас хорошая репутация в этих краях:

- 10+ Вы нашли, кого искали.
- 7-9 Ведущий выбирает 1 из списка ниже.
- 6- Никто не пришел; запишите опыт.

- * Они требуют большей платы — деньгами или чем-то ещё.
- * Никого подходящего нет, но вы узнали о ком-то, кто может подойти.
- * У них есть условие, которое нужно сначала выполнить (разрешение от кого-то ещё, услуга и т.д.)
- * Вам очевидно, что они далеки от идеала (ведущий скажет, в чём именно).

Характеристики последователей (ценность, лояльность, инстинкт, плата, свойства и т.д.) ведущий определит — сам или с помощью кубиков — по мере необходимости в ходе игры. Возможно, вам придётся выпытывать их самим — и прямо сейчас.

Приказать последователю

Когда вы **приказываете или просите последователя сделать что-то рискованное, унижительное или противоречащее его инстинктам**, бросьте+лояльность.

10+ Он выполняет просьбу сразу.

7-9 Он выполняет просьбу, но ведущий выбирает вариант из списка ниже.

6- Запишите опыт; ведущий делает ход.

* Лояльность последователя падает на 1.

* Последователь громко жалуется (сейчас или потом) и требует чего-то взамен.

* Он выполняет просьбу, но долго — из осторожности, лени или страха.

~ Пример ~

Взять их, Клык!

На отряд напала банда лесных гоблинов. Следопыт приказывает Клыку, своей пуме (скрытная, ценность +1, урон к8) сделать своё дело и посылает животное в чашу за шаманом гоблинов.

Игрок получает 9 на кубиках, плюс +1 за ценность, всего 10. Клык делает своё дело «настолько хорошо, насколько было возможно». Но ведущий знает, что у шамана 12 ОЗ и что он скользкий подлец — Клык не сможет его убить. Поэтому он просит следопыта проверить, сколько урона нанёс Клык (бросив к8) и описывает, как шаман сбегает в лес, оставляя гоблинов без магической поддержки.

Делать своё дело

Когда последователь **делает что-то рискованное в пределах своих свойств или ходов**, бросьте+ценность:

10+ У него получилось настолько хорошо, насколько возможно.

7-9 У него получилось, но возникли непредвиденные осложнения или последствия (спросите ведущего, какие).

6- Запишите опыт; ведущий делает ход.

Когда последователь **делает что-то рискованное за пределами своих свойств или ходов, или действует по своей инициативе**, ведущий скажет, что произошло.

Призвать на помощь

Когда последователь **помогает вам сделать ход, требующий броска**, вы получаете +1 к этому броску, но знайте, что потенциальные последствия распространятся и на последователей тоже.

Когда последователь **помогает вам рубить и кромсать или дать залп**, бросьте урон за себя и за последователя, выберите лучший результат и добавьте к нему имеющиеся бонусы к урону.

Когда последователь **помогает вам встать на защиту**, вы можете потратить один шанс на то, чтобы, атаку приняв на себя последователь.

Рассчитаться

Когда вы **отдаёте последователю его плату**, увеличьте его лояльность на 1 (до +3 максимум). Вы не можете совершить этот ход снова, пока каждый из вас не *разобьёт лагерь*.

Расставание

Когда **лояльность последователя падает до -3**, он предаёт или покидает вас при первой же возможности.

Создание последователей

Дайте каждому последователю имя, определите несколько случайных свойств с помощью кубиков и таблиц на стр. 52-53, если хочется, и играйте, чтобы узнать, какими они окажутся в деле. Когда придёт время определить характеристики, следуйте инструкциям ниже. Если вы создаёте последователей заранее, выполняйте шаги по порядку.

1) Ценность

Выберите одно или бросьте к12:

- | | |
|-------|--|
| 1-3 | Обуза: ценность -1, +0 свойств |
| 4-9 | Компетентен: ценность +0, +1 свойство |
| 10-11 | Хорош: ценность +1, +2 свойства |
| 12 | Исключителен: ценность +2, +4 свойства |

2) Происхождение

Выберите одно или бросьте к12:

- | | |
|-----|--|
| 1-2 | Был рабом: +покорный |
| 3 | Не первой свежести: ценность -1, +1 знаток (см. Свойства и ходы) |
| 4-5 | Вёл опасную жизнь: +2 свойства |
| 6-9 | Ничем не примечателен |
| 10 | В прошлом мажор: +1 свойство |
| 11 | Специалист: +1 к ценности, -2 свойства |
| 12 | Бросьте кубики ещё два раза |

3) Свойства

Первое свойство, которое есть у всех последователей, это знаток _____. Впишите в пустое место после этого слова ту сферу деятельности, в которой последователь разбирается лучше всего.

Если у последователя более одного свойства, выберите дополнительные из списка свойств последователей на стр. 23 — сейчас или когда будет нужно. Как вариант, можете заменить одно из свойств дополнительным ходом (см. следующий шаг).

4) Ходы

Запишите 1-3 хода, которые раскрывают поведение и способности последователей. Они нужны в первую очередь для ведущего: используйте их, как любые другие ходы, когда игроки смотрят на вас в ожидании действий последователя или дадут вам отличную возможность для хода.

Игроки могут попытаться приказать последователю или попросить его совершить один из этих ходов для них. Это нормально, но, возможно, герою придётся *приказать последователю*, а тому — *сделать своё дело*.

Ходы последователей отражают навыки и особенности, которые не описать через свойства. Например:

- * Указать на изъян плана
- * Заметить что-то скрытое
- * Идти за добычей по следу
- * Цеплять раны и болячки
- * Предсказать будущее
- * Отравить кого-то

5) Лояльность

По умолчанию последователь начинает игру с лояльностью +1. Ведущий может понизить или повысить её на 1, чтобы отразить уважение (или его отсутствие) к героям, за которыми он следует.

6) Инстинкт

Какая из природных склонностей последователя может вызывать проблемы? Выберите один вариант, придумайте свой или бросьте к12:

- | | |
|-------|---|
| 1 | Воровать, грабить, жечь |
| 2 | Затаить обиду и искать расплаты |
| 3 | Сомневаться чужом в праве на лидерство или власть |
| 4-5 | Помыкать другими |
| 6-7 | Действовать импульсивно |
| 8-9 | Поддаваться соблазнам |
| 10-11 | Работать спустя рукава |
| 12 | Избегать опасности или наказания |

7) Плата

Что побуждает последователя помогать героям? Выберите один вариант, придумайте свой или бросьте к12:

- 1 **Распутство:** еда, выпивка, азартные игры, разврат, хулиганство. Чем выше лояльность последователя, тем серьезней расплата.
- 2 **Месть:** воздаяние тем, кто причинил зло последователю или его любимым. Чем ценнее последователь, тем более прямое и ощутимое воздаяние ему нужно.
- 3-5 **Нажива:** деньги, соответствующие достатку поселения последователя, но высококвалифицированные могут запросить больше.
- 6-7 **Известность:** общественное признание умений и заслуг. Чем ценнее последователь, тем больше людей должно его признавать.
- 8-9 **Слава:** победа в бою над достойным врагом. Чем ценнее последователь, тем более достойным должен быть враг. Возможно, подойдет только враг определённого типа: демон, варвар и т.д.
- 10 **Расположение:** добрые слова и поступки, внимание и время вместе. Чем лояльнее последователя, тем больше расположения требует.
- 11 **Знания:** секреты, тайны и чудеса, увидеть которые можно только в путешествиях.
- 12 **Правое дело:** облегчение страданий, защита невинных, борьба со злом. Чем ценнее последователь, тем более правых дел он требует.

8) Очки здоровья

Насколько крепок последователь? Выберите одно или бросьте к12:

- 1-3 Хилый/хрупкий/слабый: 3 ОЗ
- 4-9 Здоровый: 6 ОЗ
- 10-12 Крепкий/сильный: 9 ОЗ

9) Броня и щит

Выберите один вид брони и/или щит согласно положению и происхождению последователя:

- ☐ Нет: броня 0
- ☐ Шкуры, кожа: броня 1
- ☐ Чешуя, кольчуга: броня 2
- ☐ Латы: 3 броня
- ☐ Щит: +1 броня

10) Урон

Насколько опасен последователь в бою? Выберите вариант или бросьте к12:

- 1-4 Не опасен: к4 урона
- 5-10 Может постоять за себя: к6 урона
- 11-12 Опытный боец: к8 урона

Определите дистанцию и свойства оружия, которым владеет последователь.

11) Нагрузка и снаряжение

Вдобавок к оружию, броне и своим инструментам, последователи размером с человека имеют нагрузку 2. Снарядите их согласно достатку и особенностям их родного поселения.

~ Совет ведущему ~

Монстры и последователи

Когда вы **делаете последователя из монстра**, назначьте ему ценность от -1 до +2 (или +3, если он особенно хорош). Затем определите лояльность, как для любого нового последователя. Выберите (или придумайте) плату. Добавьте уместные свойства, в остальном оставьте как есть.

Когда вы **делаете монстра из последователя**, используйте его характеристики как есть.

Свойства последователей

Зналок _____: знает всё о _____ и может бросить+ценность, чтобы найти информацию об этом и *покопаться в памяти* за вас. Примеры: зналок леса, моря, трав.

Лучник: владеет дистанционным оружием (не только луками) и может бросить+ценность, чтобы *дать залп* за вас.

Атлетичный: хорошо бегают, прыгает, лазает и т.д.

Красивый: впечатляет, привлекает внимание и вызывает восхищение.

Осторожный: действует аккуратно и методично, избегая спешки.

Со связями в (_____): имеет связи и друзей в _____, поселение или группу.

Смекалистый: умный и наблюдательный. Может бросить+ценность, чтобы изучить обстановку за вас.

Бесчестный: склонен к обману, предательству, подлости. Именно о таком наёмнике вы всегда мечтали.

Группа: команда, банда или толпа со всеми преимуществами и недостатками больших скоплений людей.

Проводник по (_____): знает поселение или регион и может бросить+ценность, чтобы *покопаться в памяти*, провести разведку (стр. 26) или *проложить курс* (стр. 25) за отряд в той местности.

Крепкий: сильный, упорный, не боится трудностей. Получает нагрузку +2.

Целитель: обладает знаниями и умениям, чтобы помогать раненым и больным. Когда такой последователь обрабатывает раны бинтами или травами и припарками, он добавляет свою ценность к количеству восстанавливаемых ОЗ.

Покорный: довольствуется своей несчастной долей и готов выполнить унижительную или неразумную просьбу без приказа.

Волшебный: обучен магии или владеет ей от природы; чувствителен к проявлениям магии. Обязательно раскройте этот талант при помощи одного из ходов последователя.

Организованный: умеет составлять планы и следовать им, хорошо работает в группе. Согласившись следовать плану, не требует дальнейших приказов.

Самодостаточный: может сам обеспечить себя и бросить+ценность, чтобы добыть пропитание (стр. 25).

Незаметный: может избегать обнаружения и зачастую получает преимущество над врагами.

Боец: получает +1 к урону и не требует приказа, чтобы ввязаться в бой (но не против слишком страшных/значительно превосходящих по силам врагов).

Посмотрите мир

Путешествия с места на место

В этом разделе даны правила для странствий по миру, а также новые ходы для путешествий и исследований.

Время в пути

Для оценки времени в этих ходах ведущему не нужна отдельная система учёта: он просто решает, сколько займёт путешествие, учитывая местность и дистанцию. Или он спросит игроков, сколько — исходя из жизненного опыта их персонажей — может занять такое путешествие в игровом мире.

Игрокам, возможно, стоит записывать время и расстояние в пути, чтобы было на что сослаться в будущем.

Ездовые животные и прочие средства передвижения

Лошади, мулы, лодки и т. п. помогают сократить время в пути и увеличить грузоподъёмность отряда. Излишняя детализация логистики может замедлить игру, но некоторые базовые положения всё же стоит учесть.

Время в пути: для простоты будем считать, что верховой отряд перемещается в полтора раза быстрее пешего, или даже в два, если торопится, и это без учёта контекста и особых обстоятельств. Помните, максимальная скорость отряда зависит от самого медленного из его членов — повозки и телеги замедлят всех.

Грузоподъёмность: по правилам *Мира подземелий* у всех видов транспорта (включая ездовых животных) есть своя нагрузка. Для тех, кто чрезмерно озабочен охотой за сокровищами или путешествием на дальние расстояния, этот фактор может оказаться важен.

Уход и питание: если роль ездовых животных в отряде становится велика, «давайте им имена» и считайте их полноправными членами команды. Самых значимых зверей можно даже превратить в последователей (стр. 18).

Помните, животных нужно поить и кормить. Корм считается частью продовольственного запаса отряда. Животное съедает количество пайков пропорционально своему размеру (например, боевому коню нужно 2 пайка в день).

Список имён и кличек животных для вдохновения смотрите на стр. 66.

Открытия и опасности

Как мы отмечали в глоссарии, главное в исследованиях и путешествиях в мире фантастических приключений это встречи с чудом и опасностью. Такие столкновения делятся на две категории: *открытия* и *опасности*. Они появляются в игре благодаря различным ходам или решению ведущего.

Открытие — это любое явление, которое может заинтересовать героев, но не несёт непосредственной угрозы. Иногда открытие несёт пользу, как, например, поселение или источник пресной воды. Иногда — требует исследования, как заросшие развалины. А иногда — мешает, как болото или пропасть.

Опасность — это любое явление, которое способно причинить вред, если оставить его без внимания. Ловушки и монстры — типичный пример опасности. Опасность, встреченная в ходе приключения, может быть просто случайным событием, а может предвещать появление чего-то большего.

Ходы путешествий и исследования

Эти ходы заменяют блок связанных с путешествиями ходов из *Мира подземелий*.

Роли проводника, разведчика и интенданта из оригинального хода *отправиться в опасное путешествие* были изменены и разделены на отдельные ходы, описанные ниже. Ход *разбить лагерь* был серьёзно переработан, а ход *нести дозор* заменён на новый — *быть начеку*, который применим также за пределами лагеря.

Путешествие

Когда вы **идёте безопасным маршрутом** по мирным или опасным землям, укажите пункт назначения на карте. Ведущий скажет, сколько займёт путешествие и что, возможно, случится в пути. Когда вы достигнете пункта назначения, выберите героя, который распорядится припасами (стр. 27), чтобы узнать, сколько пайков вы потратили.

Отправиться

в опасное путешествие

Когда вы **держите путь по опасным землям** и идёте опасным маршрутом, укажите планируемый курс на карте и спросите ведущего, как далеко вы дойдёте, пока не придёт пора разбить лагерь. Если вы исследуете местность без конкретной цели, укажите направление движения.

Затем выберите двоих: разведчика (стр. 26) и того, кто проложит курс (стр. 27), и сделайте нужные ходы.

Добыть пропитание

Когда вы **тратите день, чтобы найти еду в дикой местности**, которая не бесплодна, бросьте+МДР:

- 10+** Получите к4 пайков; +1к4 пайков, если у вас есть знания и снаряжение для охоты или установки капканов.
- 7-9** Аналогично 10+, но сначала вам попадается открытие или опасность по выбору ведущего.
- 6-** Запишите опыт; ведущий делает ход.

Разбить лагерь

Когда вы **устраиваете привал**, выберите одного из героев, который будет распоряжаться запасами (стр. 27). Если вы едите и пьёте, и у вас достаточно опыта, можете повысить уровень.

Если вы устраиваетесь на ночь в опасных землях, решите, в каком порядке нести дозор. Затем ведущий выбирает одного из дозорных и кидает 2к6:

10+ Ночь проходит без происшествий.

7-9 Ведущий выбирает один вариант из списка ниже.

6- Все записывают опыт, появляется опасность. Будьте начеку!

* Дозорный совершает открытие.

* Один из героев по выбору ведущего проводит бессонную ночь.

* Один или несколько последователей принимают хлопоты.

* Приближается опасность — она не несёт немедленной угрозы, но дозорному всё равно лучше быть начеку.

Если вы едите и пьёте, а затем спите хотя бы несколько часов без перерыва, вы исцеляете количество урона, равное половине ваших ОЗ.

Быть начеку

Когда вы **несёте дозор и нечто приближается к лагерю**, бросьте+МДР:

- 10+** Вы успеваете предупредить всех в лагере и подготовиться к встрече: все, кто в лагере, получают +1 на следующий ход.
- 7-9** Вы поднимаете тревогу, но никто не успевает приготовиться.
- 6-** Запишите опыт; нечто застаёт вас врасплох.

Провести разведку

Когда вы **ведёте отряд** и высматриваете что-то необычное, бросьте+МДР::

- 10+** Выберите два варианта из списка ниже.
- 7-9** Выберите один вариант из списка ниже.
- 6-** Запишите опыт; ведущий делает ход.
- * Вы получаете преимущество над тем, что ждёт впереди.
- * Вы обнаруживаете особенность местности, которая вам на руку — короткий путь, убежище, тактическое преимущество (опишите его).
- * Вы совершаете открытие (спросите ведущего, какое).
- * Вы замечаете признаки надвигающейся опасности — спросите ведущего, какие именно и что они могут означать.

~ Примеры ходов ведущего ~

Провести разведку

Мягкие ходы

- * Погода ухудшается
- * Разведчик привлекает нежелательное внимание
- * Разведчик теряет дорогу

Жёсткие ходы

- * Разведчик сталкивается с опасностью
- * Разведчик попадает в засаду
- * Остальной отряд попадает в засаду
- * Разведчик попадает в плен или ловушку
- * Разведчика ранят

Проложить курс

Когда вы **прокладываете лучший маршрут по опасным или незнакомым землям**, бросьте+ИНТ:

- 10+** Вы без помех, промедлений и отвлечений добираетесь до точки, выбранной ведущим, прежде чем вам нужно будет *разбить лагерь*.
- 7-9** Ведущий выбирает один вариант из списка ниже.
- 6-** Запишите опыт; ведущий делает ход.
- * Вы совершаете открытие, которое не заметил разведчик.
 - * Вы движетесь медленно или сбиваетесь с пути; ведущий решит, что произошло и где (на карте) вы оказались.
 - * Вы сталкиваетесь с опасностью: она может застать вас врасплох, если разведчик ранее не получил над ней преимущества.

~ Примеры ходов ведущего ~ Проложить курс

Мягкие ходы

- * Погода ухудшается
- * За отрядом гонятся
- * Отряд должен вернуться по своим следам, теряя ценное время

Жёсткие ходы

- * Кто-то поскользывается и оказывается ранен
- * Отряд встречает опасность
- * Отряд заблудился

Распоряжаться припасами

Когда вы **готовите и распределяете еду для отряда**, бросьте+МДР:

- 10+** Выберите одно из списка ниже.
- 7-9** Отряд съедает положенное количество пайков (один на человека, если вы разбиваете лагерь, один на человека в день, если вы совершаете путешествие).
- 6-** Запишите опыт; ведущий делает ход.
- * Тщательный расчёт снижает количество потраченных пайков (спросите ведущего, насколько)
 - * Отряд съедает положенное количество пайков; вы приготовили отменный обед — опишите его. Каждый, кто облизнёт губы, получит +1 к следующему броску.

~ Примеры ходов ведущего ~ Распоряжаться припасами

Мягкие ходы

- * Возникает перебранка из-за размера пайков
- * Еда привлекает местную фауну
- * Кто-то *ослаблен* до тех пор, пока не съест ещё один паёк

Жёсткие ходы

- * Найдённая вода испорчена или отравлена
- * Вы теряете к4 пайков: они испортились или кто-то съел лишнее
- * Кто-то получает пищевое отравление, он *шатается* и болен
- * Еда привлекает ближайшую опасность

Остаток этой главы посвящён различным аспектам проведения приключений в дикой местности и потому адресован ведущему.

Точки интереса и краски

Наземные путешествия в ролевых играх могут быстро наскучить, если вы поддаётесь искушению описывать всё, что случается с героями на каждом этапе их пути.

~ Пример ~

Добавление красок

Расхитив руины древнего храма в глуши, отряд из четырёх героев возвращается в деревню Фекет на окраинах Королевства Отхон. Местные бедны и не могут предложить достойную цену за награбленное, поэтому герои решают наведаться в столицу, Короназ, и поискать покупателей там.

Я, ведущий, говорю им, что путешествие займёт 3 дня, так что им придётся совершить ход *путешествия* и потратить положенное количество пайков. Поскольку крупный город кажется мне подходящей следующей точкой интереса, я хочу, чтобы герои добрались до него как можно быстрее, но получили при этом впечатление об окружающих их землях. Поэтому я говорю:

«Вы движетесь три дня — в основном, по возделанным землям. Сейчас сезон сбора урожая, крестьяне трудятся в полях от рассвета до заката. Когда вы наконец достигаете ворот сияющего города, тьма Диколеся кажется сном. Спишите 12 пайков».

Поэтому мы призываем быстро переводить фокус от одной «точки игрового интереса» к другой и не растрачиваться на пустяки. Если отряд разбивает лагерь и проводить весь день, исследуя окрестности, кратко опишите местность. Если ход *провести разведку* приводит к открытию или опасности, опишите её и отыграйте с ней сцену. Но если ничего не встретилось, так и скажите, и попросите игроков *разбить лагерь* для следующего дня.

При этом не стоит оставлять без внимания тонкие, красивые или страшные аспекты ландшафта — именно они наполняют игровой мир жизнью и ощущением чуда. Демонстрируйте такие аспекты игрокам, добавляя немного красок, в те моменты, когда переключаете фокус от одной точки интереса к другой: пары кратких описаний о том, что отряду повстречалось по пути, будет достаточно (см. пример во врезке).

Если герои идут по местности, известной одному из них, можете попросить игрока такого персонажа добавить немного красок либо напрямую, либо при помощи наводящих вопросов.

«Жрец, на пути к святилищу ты понимаешь, что холмы вокруг напоминают о твоём божестве. Чем именно?»

«Вор, помнишь цветы, которые собирал в детстве? Какого они были цвета и зачем ты их рвал?»

Но добавлять красок неизведанным землям должны вы сами. Придумывая новые уголки игрового мира, помните о принципе *погружайтесь в фантастическое*. Возможно, местные жители запрягают двуногих ящеров в повозки, строят изгороди из костей монстров или разжигают очаг от головней, что падают с вечногорящего дерева. Только не надо валить всё в кучу и делать всё вокруг суперстранным: чувство фантастического возникает только на контрасте с обыденным. Упомяните одну-две особенности, а когда будет время, подумайте, какие последствия они несут для местной культуры и экосистемы.

Помните, что правда бывает удивительнее вымысла: в реальном мире встречаются чудеса, превосходящие любую фантазию. Первопроходцы Северной Америки писали о стаях птиц столь многочисленных, что они скрывали солнце на несколько дней во время перелёта. Скаты-манти вырастают до диаметра до 7,5 метров и могут выпрыгивать из воды на метр. Во Вьетнаме есть пещера протяженностью в пять километров, сталагмиты в которой достигают 60 метров в длину.

Эти примеры подсказывают нам полезный приём: мыслить масштабно. Возьмите простую идею, которая пришла вам в голову, увеличьте её размер, численность, глубину.

«К западу вы можете различить Столпы Мира, лес, где деревья столь высоки, что их верхние ветви теряются в облаках».

«В солнечном свете поверхность утёса кажется кроваво красной, словно кусок горы был отрублен ужасным клинком».

«Животные — с рогами, как у антилоп, но с полосками, как у зебр, только чёрные и серые — скачут по всей саванне, насколько хватает глаз, словно поток, который огибает вас, оставляя неведимыми».

Но не менее часто сужайте масштаб, чтобы придать миру ощущение обычности и реальности: пение птиц по утрам, одинокий след на снегу, запах далёкого моря.

Дикие звери

В фэнтези-играх есть тенденция считать любых хищных зверей потенциальной угрозой. Мы обычно полагаем, что волки, пантеры и прочие хищники рыскают на границе цивилизованных земель и нападают на людей при первой возможности. На самом деле большинство таких животных избегает контакта с людьми (особенно если тех сильно больше) и прибегают к насилию только в крайних случаях: когда они загнаны в угол, ранены, больны и т.д.

Ведущему стоит учесть этот факт, прежде чем натравить стаю львов, тигров или медведей на отряд. Лучше приберечь агрессию для более страшных врагов: разумных двуногих и настоящих монстров. Как минимум, всегда нужно учитывать инстинкты животных. Стая волков с инстинктом *охотиться, искать пищу, защищать*, повстречав отряд из четырёх человек, возможно, и будет следовать за ними на большом расстоянии в ожидании шанса напасть на отбившегося от группы, но вряд ли накинется на героев в открытую.

Еда и вода

Когда герои путешествуют по обжитым местам, следить за тем, чтобы никто не голодал и не испытывал жажды, не так важно: это быстро может наскучить. Но когда отряд оказывается в диких землях, учёт еды и воды становится ключевым вопросом выживания.

Запас еды: каждая вылазка в дикие земли требует планирования. Запасаясь пайками, игроки должны учитывать, сколько дней они планируют провести в глуши, сколько едоков будет в отряде (в том числе последователей, ездовых и вьючных животных), а также то, что часть еды может пропасть в силу непредвиденных обстоятельств. Конечно, можно попытаться добыть пропитание (стр. 25), но этот вариант требует времени и не гарантирует успеха; не стоит полагаться только на него.

Запас воды: как правило, игрокам не нужно следить за расходом воды — реки, ручьи и прочие источники воды встречаются достаточно часто, чтобы у героев не возникало трудностей с тем, чтобы пить вдоволь каждый день. Однако во время вылазки в подземелье или на засушливую территорию (типа пустыни или пустошей) учёт воды может добавить интереса игре.

Сделать это довольно легко: примем, что при входе на засушливую территорию у каждого есть полный бурдюк воды. Каждый член отряда потребляет один бурдюк воды в день, по аналогии с пайками. Потребление воды ездовыми и вьючными животными определяет ведущий.

Голод и жажда: что происходит, когда у отряда заканчивается еда и вода? Это важный вопрос и отвечать на него надо исходя из логики повествования. Человек может прожить без еды тридцать дней (и чем он толще, тем дольше протянет), но будет постепенно слабеть.

Без воды же он сможет обойтись лишь неделю, причём уже через три дня у него начнутся серьёзные проблемы: помутнение рассудка, а затем кома и смерть. Смерть от обезвоживания — мучительно болезненна.

Однако с точки зрения игромеханики последствия наступают ещё быстрее: любой, кто разбивает лагерь и не употребляет при этом один паёк и бурдюк воды, не может повысить свой уровень и не исцеляет ОЗ при пробуждении.

Шанс заблудиться

Исследование диких земель — захватывающая авантюра в немалой степени из-за шанса заблудиться, и ведущему стоит учитывать этот факт, совершая свои ходы. Герои могут забрести в глушь и заплутать в результате неудачной попытки провести разведку или проложить курс, или потеряться направление после суматошной битвы.

Чтобы найти верный путь, мало знать, что солнце движется с востока на запад, ведь оно встаёт строго на востоке и садится строго на западе только в день равноденствия. Восход или закат могут помочь отряду примерно сориентироваться, но чем дальше они заберутся, тем выше шанс на ошибку. Звёзды тоже могут помочь лишь постольку поскольку, и лишь тем, кто следит за их положением круглый год. А густые облака, спешка или плотный лесной полог могут помешать даже опытным героям вроде следопыта или друида, которые знают расположение звёзд наизусть.

Когда игроки поймут, что отряд заплутал, у ведущего есть два варианта дальнейших действий. В любом случае вам может пригодиться новая карта на отдельном листе, чтобы отслеживать всё, с чем столкнутся герои в поисках обратного пути. Когда (и если) они вернутся в изведанные замки, можете добавить полученную карту к основной.

Вольный подход: в этом случае важные, но не особо увлекательные подробности блужданий опускаются и фокус перемещается к следующей точке интереса. Задача ведущего здесь — описать ситуацию в общем и целом, не сильно заботясь о том, на каком участке карты находится отряд.

В результате своих попыток найти дорогу игроки могут запустить один из таких ходов, как *изучить обстановку* (если герои ищут подсказки вокруг себя), *спастись от угрозы* (с привлечением интеллекта или мудрости, если они пробуют выйти по своим же следам к последнему памятному им ориентиру) или даже *отправиться в опасное путешествие* (если они просто идут навстречу неведомому, надеясь на лучшее).

Неважно, какой ход совершили игроки, важно, что на 6-лучшим жёстким ходом ведущего будет такой, при котором они заблудятся ещё сильнее!

Строгий подход: в этом случае ведущий тайно отмечает место отряда на карте (в уме, на бумаге или даже на копии основной карты) и изменяет его положение сообразно действиям героев.

Игроки могут совершать те же самые ходы, что и выше, но их продвижение будет постепенным, без резких скачков, как в первом случае. Результат 6- может привести к отклонению от намеченного пути, но только ведущему будет известно, каком оно будет. Опишите, что видят герои, дойдя до следующей логичной точки, спросите, как они действуют, и *играйте, чтобы узнать, что будет дальше*.

Этот подход требует больше усилий, но может принести больше удовольствия, если исследования важны в вашей игре.

Одолейте бурю

Времена года и погодные явления

Этот раздел адресован ведущему.

Какое сейчас время года в вашей игре? Какая стоит погода? Такие вопросы должны постоянно всплывать у вас в голове, когда вы описываете игрокам мир. А ответы на них должно давать повествование.

Выбор времени года зависит от климата местности, но вам всегда следует его учитывать в игре, особенно в местах крайне высоких и низких температур. Вылазка в Пустыню Тысячи Гробниц в разгар лета — чистое самоубийство, а обитатели Морозной Крепости, что на ледяном севере, и носа не кажут за пределы стен с приходом зимы.

Сезонные изменения и погоду можно добавлять в повествование разными способами. Вот три из них.

Как краски. Упоминание погоды как бы вскользь, при описаниях, помогает связать персонажей и мир воедино, напомнить игрокам, что мелкие детали вроде сухих листьев и холодной температуры тоже важны. «Сухие листья хрустят у вас под ногами во время подъёма на холм». «Бросив взгляд на Арне, ты замечаешь, что от дыхания на морозе его борода побелела».

Как драматический приём. Если вам нравится высокая драма в играх, погодные явления могут помочь вам придать действию эффектности («Он оборачивается к тебе в тот момент, когда разражается буря, и вспышка молнии высвечивает шрам на его лице») или создать более эмоциональную сцену, построенную на контрасте («Шатаясь, ты покидаешь руины, где твои друзья остались во тьме навечно, и идёшь навстречу ослепительному сиянию безоблачного дня»).

Как ходы. Погода всегда готова испортить жизнь героям. Можете сделать один мягкий ход, который вызовет внезапный ливень, но чередой мягких ходов, постепенно нагнетающих атмосферу, может сработать ещё лучше: чистое небо затягивают тучи; пейзаж темнеет; начинает капать дождь.

И раз уж речь зашла о дожде, разберём погодные осложнения на его примере. Как дождь влияет на обстановку вокруг героев? Камень становится скользким, почва превращается в грязь — в напряжённой ситуации тут напрашивается ход, связанный с потерей равновесия. А что если ливень с ураганом идут всё путешествие? Когда герой получает 6 и меньше на броске *разведки*, возможно, из-за плотного дождя он видит только на пару метров вперед; когда *прокладывает курс* — приводит отряд к берегам разлившейся реки; когда *распоряжается припасами* — к6 пайков размокли «в кашу».

Снежные и песчаные бури, удушающая жара — у каждого погодного явления свои особенности, влияющие на ландшафт и тех, кто по нему движется. Любое может спровоцировать описанные ниже ходы *переждать непогоду* и *сделать рывок*, последствия которых должны отражать текущие обстоятельства. *Испорченное снаряжение* во время снежной бури может означать, что древко заледеневшего копья ломается, а в тропической сырости — что в чьём-то сапоге проросли грибки.

Неважно, какой подход вы выберёте — главное, чтобы погода не была чистой условностью. Связывайте её с ландшафтом и персонажами, оказывайте воздействие на них (пусть даже и небольшое), и тогда ваш мир будет выглядеть куда более живым.

Ходы непогоды

Два хода ниже отражают влияние суровых погодных условий на продвижение отряда героев. Придумайте свои, если чувствуете такую необходимость.

Переждать непогоду

Когда вы **укрываетесь от непогоды и переживаете её**, пусть кто-то из отряда бросит+ничего.

- 10+** Погода вскоре налаживается.
- 7-9** Погода не собирается меняться в скором времени. Вы можете сделать рывок или разбить лагерь на ночь в надежде, что к утру станет лучше.
- 6-** Запишите опыт; ведущий делает ход.

Сделать рывок

Когда вы **продолжаете идти несмотря на буйство стихии**, бросьте+ТЕЛ:

- 10+** Вы идёте, сколько можете, а затем берёте вынужденную передышку.
 - 7-9** Выберите одно из списка ниже.
 - 6-** Запишите опыт; ведущий делает ход.
 - * Вы идёте, сколько можете, но перенапрягаетесь и теперь *ослаблены, шатаетесь или больны*.
 - * Вы идёте, сколько можете, но погода сурово обходится с вашим снаряжением (ведущий пояснит).
 - * Если подумать, возможно, будет лучше остаться на месте.
- Если вы смогли продвинуться, спросите ведущего, где на карте вы оказываетесь, и не стала ли стихия спокойней.

Сумейте выжить

Дополнительные классы

На следующих страницах вы найдёте пять новых классов, которые созданы с учётом правил из *Опасных дебрей*. Они будут наиболее интересны в играх, где исследования и приключения в диких землях играют важную роль.



Подземщик

Когда вы **достигнете последнего уровня минимум двух разных подземелий**, вам станет доступен этот дополнительный класс.

Стартовый ход

☑ Принюхаться

Когда вы **полагаетесь на свои чувства**, чтобы оценить подземную область, задайте ведущему два вопроса из списка:

- * В какой стороне ближайшая опасность?
- * В какой стороне ближайшее сокровище?
- * В какой стороне ближайший выход?
- * Какой путь ведёт глубже в подземелье?
- * Что здесь сокрыто?

Сложные ходы

☐ Запасливость

Когда вы **тратите последний предмет снаряжения авантюриста**, то получаете два использования, а не одно, но должны сказать, почему — и прямо сейчас.

☐ Принять темноту

Когда вы **оказываетесь в полной темноте под землёй**, бросьте+МДР:

- 10+ Получаете запас 3.
- 7-9 Получаете запас 2.
- 6- Получаете запас 1, записываете опыт; ведущий совершает ход.

Пока эта темнота сохраняется, вы можете потратить запас один к одному на действия из списка:

- * Узнать точно, где поблизости находится одна любая вещь.
- * Сделать любой ход и избежать последствий провала благодаря тьме.
- * Остаться неподвижным и незаметным для обычных средств обнаружения, пока вы не двигаетесь и не производите звуков.

☐ Грибоед

Когда вы **ищете съедобные грибы и лишайники под землёй**, можете попытаться добыть пропитание. Захочет ли кто-то есть найденное — другой вопрос.

☐ Съесть врага

Когда вы **свежуete и разделяете для еды труп недавно убитого монстра**, бросьте кубик урона этого монстра: сколько выпало, столько сомнительных пайков вы получите.

Когда кто-либо (включая вас) ест такой паёк, он должен бросить+ТЕЛ:

- 10+ Невкусно... но есть можно.
Считайте, что съели обычный паёк.
- 7-9 Считайте, что съели обычный паёк, но выберите одно из списка ниже.
- 6- Запишите опыт; ведущий делает ход.
- * Вы **больны** и получаете некую чудовищную особенность (ведущий скажет, какую), пока не восстановитесь.
- * к6 оставшихся сомнительных пайков испортились.
- * Никто не захочет быть рядом с вами, когда вы в следующий раз станете разбивать лагерь; лояльность ваших последователей снижается на 1.



Исследователь

Когда вы **заручитесь поддержкой могущественного покровителя**, который будет спонсировать ваши вылазки в неизвестность, вам станет доступен этот дополнительный класс.

Стартовый ход

☑ Покровитель

У вас есть покровитель (личность или группа), который платит вам за доставку предметов из других краёв. Выберите одного **покровителя** и объект его интереса:

- ☐ **Церковь:** факты из истории церкви, божественное присутствие или враждебное божество.
- ☐ **Гильдия:** места скопления и доказательство наличия нужных гильдии материалов.
- ☐ **Историк:** подтверждение исторических событий.
- ☐ **Ювелир:** драгоценные камни.
- ☐ **Магнат:** места скопления и доказательство наличия природных богатств.
- ☐ **Маг:** волшебные вещи или доказательство расположения мест силы.

Ваш патрон готов в разумных пределах снабжать вас припасами для любых экспедиций по его поручению.

Когда вы **доставляете нужные патрону новости или вещи**, он компенсирует ваши расходы. Договоритесь о размере компенсации с ведущим.

Сложные ходы

☐ Водрузить знамя

Когда вы **объявляете, что место принадлежит вам или вашему покровителю**, водрузите там знамя или флаг и отметьте место на карте. Когда вы ведёте к нему экспедицию, то находите его безошибочно, и получаете +1 на все попытки *рубить и кромать* и *встать на защиту*, пока находитесь в пределах видимости флага. Эти эффекты даёт лишь последний установленный вами флаг.

☐ Радость открытия

Когда вы **совершаете важное открытие, ранее никем не описанное**, выберите один вариант из списка:

- * Волнение и восторг дают вам +1 к следующему ходу.
- * Запишите опыт в конце встречи (максимум 1 раз за встречу).

☐ Полевой журнал

У вас есть полевой журнал или другое переносное хранилище информации. Оно всегда с вами. Расскажите, что это.

Столкнувшись с новой и необычной опасностью или открытием, занесите его в журнал (достаточно короткой заметки). Это **запись** в журнале.

Когда вы делитесь открытиями с жителями поселения, выберите запись, которой делитесь, и бросьте+ХАР:

- 10+ Выберите два варианта из списка ниже.
- 7-9 Выберите что-то одно из списка.
- 6- Запишите опыт; ведущий делает ход.

- * Кто-то из присутствующих может рассказать о находке больше; спросите ведущего, кто это и что он знает.
- * Кто-то из присутствующих заинтересован в этой информации; спросите ведущего, кто это и что он предлагает взамен.
- * Кто-то бурно реагирует на находку; спросите ведущего, кто это и как именно он реагирует: впечатлён, напуган или что-то ещё?
- * Запишите опыт.

После того, как вы поделились записью, вычеркните её. Вы можете делиться только одной записью одновременно.



Охотник

Когда вы проживёте неделю, питаясь лишь тем, что добыли на охоте сами, вам станет доступен этот дополнительный класс.

Стартовый ход

✔ Прочитать след

Когда вы находите следы человека или зверя и изучаете их какое-то время, ведущий расскажет, как они выглядят и когда были оставлены. Затем вы можете задать о них ведущему два вопроса. Он ответит, если сочтёт их уместными.

Сложные ходы

□ Идти по следу

Когда вы идёте по следу существа, чтобы найти его, оно становится вашей добычей. Вы получаете +1 к любым ходам, которые делаете, преследуя добычу, скрываясь от неё, пытаетесь её подавить или атаковать. У вас может быть только одна добыча одновременно.

□ Стрелять на поражение

Когда вы даёте залп на 10+ по цели, которая не настороже и не знает о вашем присутствии, вы наносите +1к6 урона.

□ Освежевать тушу

Когда вы тратите время, чтобы наиболее эффективно разобрать на составляющие недавно убитое существо, бросьте+ИНТ:

- 10+ Возьмите все варианты из списка ниже.
- 7-9 Выберите два варианта из списка.
- 6- Запишите опыт и выберите один вариант из списка ниже.
- * Вы разделяете тушу на максимальное количество съедобных пайков.
- * Вы сохраняете всё потенциально ценное (шкуру, мускусные железы и т.п.).
- * Вы узнаете что-то о повадках или истории существа (спросите у ведущего, что именно).

□ Приют охотника

Когда вы тратите время на то, чтобы обустроить убежище в глуши, опишите, как оно выглядит, как использует особенности ландшафта, и бросьте+МДР:

- 10+ Убежище получает все свойства из списка ниже.
- 7-9 Выберите два свойства из списка.
- 6- Запишите опыт и выберите одно свойство из списка ниже.

- * **Скрытое:** ваше убежище нельзя найти, если специально не искать.
- * **Удобное наблюдение:** любой, кто пытается быть на чеку в вашем убежище, совершает ход успешно, как если бы получил результат 10+.
- * **Безопасное:** любой, кто пытается разбить лагерь в вашем убежище, получает +1 к этому ходу.

В одном регионе у вас может быть только одно действующее убежище. Как только вы устраиваете новое, все предыдущие убежища в этом регионе считаются покинутыми.



Аудер

Когда вы вернётесь в цивилизованный мир из путешествия, где вас сопровождало не менее двух последователей, выживших и не предавших вас, вам станет доступен этот дополнительный класс.

Стартовый ход

✓ Отдавать приказы

Когда вы **приказываете другу или последователю что-то сделать перед лицом опасности**, бросьте+ХАР:

- 10+ Он получает +1 на все ходы, пока действует согласно приказу.
- 7-9 Он получает +1 на следующих ход, чтобы исполнить приказ.
- 6- Запишите опыт; ведущий делает ход.

Сложные ходы

□ Вдохновить

Когда вы **ободряете союзников речью перед тем, как выступить против известной вам опасности**, бросьте+ХАР:

- 10+ Получите запас 3.
- 7-9 Получите запас 2.
- 6- Получите запас 1 и запишите опыт; ведущий делает ход.

Пока ваши союзники противостоят этой угрозе, вы можете потратить запас один к одному, чтобы дать другу или союзнику свойство из списка:

- * **Бесстрашный**: держится стойко и уверенно даже в ситуации, когда мог бы сомневаться, колебаться или сбежать.
- * **Неуязвимый**: игнорирует весь урон, полученный от одного броска, в результате которого его ОЗ должны были упасть до нуля.
- * **Мстительный**: получает +1 на все ходы против угрозы, когда она выводит вас из строя (максимум +1 на персонажа).

Можете тратить запас, даже если вышли из строя или прошли сквозь Чёрные Врата Смерти.

□ Впечатлить местных

Когда вы **осуществляете найм**, то бросаете+ХАР вместо 2к6.

□ Вернуться живыми

Когда вы **возвращаетесь в цивилизованный мир из опасной экспедиции, и все, кто был с вами, остались целым и невредимыми**, каждый ваш последователь получает +1 лояльности (до +3 максимум), ваша репутация в этих краях улучшается и вы получаете 1 опыт.

□ Оплакать мёртвых

Когда вы **проводите павшего товарища в последний путь согласно его статусу и заслугам**, скажите о нем несколько добрых слов и бросьте+ХАР:

- 10+ Каждый присутствующий последователей получает +1 лояльности (до максимум +3).
- 7-9 Один из последователей по выбору ведущего получает +1 лояльности (до максимум +3).
- 6- Запишите опыт; ведущий делает ход.



Разведчик

Когда вы *проведёте разведку во время трёх успешных вылазок в дикие земли*, вам станет доступен этот дополнительный класс.

Стартовый ход

☑☐☐ Знатор земель

Этот ход можно брать несколько раз. Каждый раз, когда вы его берёте, выберите регион, по которому вы путешествовали хотя бы неделю: теперь он вам **знаком**.

Когда вы **копаетесь в памяти насчёт знакомого региона**, бросайте+МДР вместо +ИНТ.

Сложные ходы

☐ Изведать землю

Когда вы **исследуете территорию с хорошей обзорной точки**, бросьте+МДР:

- 10+ Ведущий должен ответить на все вопросы из списка ниже.
- 7-9 Задайте ведущему два вопроса из списка ниже.
- 6- Запишите опыт и задайте вопрос.
 - * Какая опасность ждёт впереди?
 - * Какой путь через эту территорию будет самым безопасным?
 - * Где в этой местности я найду убежище?

Когда вы действуете, используя ответ на любой из вопросов, вы получаете +1 к следующему ходу.

☐ Слиться с землёй

Когда вы **скрываетесь в знакомом вам регионе**, опишите, как вы это делаете, и бросьте+ЛОВ:

- 10+ Пока вы не привлекаете внимания, вас почти невозможно увидеть (или засечь иными органами чувств).
- 7-9 Как с 10+, но, чтобы вас не заметили, вам нельзя двигаться.
- 6- Запишите опыт; ведущий делает ход.

☐ Почуять опасность

Когда вам **грозит неминуемая, но незримая опасность**, ведущий должен сообщить вам об этом; бросьте+МДР:

- 10+ Ведущий сообщает, откуда идет опасность; можете предпринять два действия до ее появления.
- 7-9 Как с 10+, но у вас одно действие.
- 6- Запишите опыт; ведущий делает ход.

Бросьте жребий

Случайность как способ познания неведомого

Этот раздел адресован ведущему.

Ниже вы найдёте таблицы для генерации открытий, опасностей и других игровых событий. Использовать эти таблицы не обязательно: они подстрекают мысль, а не заменяют собой процесс придумывания. Как вплести результаты бросков в игру — решать вам.

Додекаэдр судьбы

Когда вы бросаете жребий, обратитесь к нужному разделу (открытие, опасность, другая подходящая таблица) и следуйте инструкциям. Когда вам нужно бросить кубики, сделайте это сами или попросите игроков.

Для бросков всегда используется k12, результаты зачитывают один за другим. Для каждого открытия и опасности нужно сделать минимум 3 броска, иногда больше — если к этому подталкивает результат броска (см. примечания в конце таблиц и подразделов) или ваше собственное разужение.

Прочие таблицы

Некоторые результаты **открытий** и **опасностей** будут отсылать вас к другим таблицам этого раздела, а именно: к **поселениям**, **существам** или **подробностям**. Ознакомьтесь с ними и обращайтесь по необходимости, чтобы конкретизировать какой-либо аспект повествования или ввести сюжетный поворот.

Интерпретация результатов

Бросок кубика даёт вам подсказку: несколько слов, которые вам нужно интерпретировать самим. Не стоит считать конкретный результат непреложной истиной или жёстким правилом, которому нужно следовать. Лучше считайте его трамплином, который позволит вам прыгнуть в правильном для вас направлении.

Интерпретируя результат, примите во внимание...

- * результат броска
- * контекст (местность, погоду и т.д.)
- * логику повествования
- ...и опишите, что видят персонажи.

Следуйте своим инстинктам — они приведут вас к цели. И самое главное: пробуждайте интерес игроков.

А если чувствуете, что застряли — задавайте вопросы.

Использование таблиц

Для генерации идей на лету. В *Мир подземелий* зачастую лучше играть, полагаясь на импровизацию, но любой великий импровизатор скажет, что случайные таблицы — отличный катализатор для воображения. Они могут вывести вас из творческого тупика и подсказать такое направление, о котором вы и не думали. Только постарайтесь не завязнуть в бросках!

Чтобы не замедлять игру, загляните в таблицы заранее, делайте броски быстро (или делегируйте их игрокам) и приучите себя прекращать броски, как только сформировалась картинка. Используйте таблицы, чтобы получить ответы, а не для микроменеджмента. Полагайтесь на случай в комфортной вам степени, но не забывайте, что игра не должна стоять на месте.

Для предварительной подготовки.

Если вы практикуете доигровую подготовку, эти таблицы могут помочь найти вдохновение. Нужна ли вам пара готовых открытий и опасностей, которые можно подкинуть героям, или идея, как заселить регион или описать его в альманахе, — случайность вам поможет.

Для создания существ. В *Мире подземелий* легко создавать монстров с помощью правил из основной книги (стр. 237-240; для удобства мы повторили их в этой главе), либо просто из головы. Можете брать таблицу существ на стр. 42 за отправную точку, а потом уточнить результат с помощью раздела *Подробности* на стр. 50-51, обращая особое внимание на таблицы Способностей, Численность, Особенность, Размер и Свойство. Записывайте выпавшие результаты, вычёркивая или меняя всё, что вам кажется неуместным. Если вам не нравится какой-то из выпавших результатов, не бросайте кости повторно — лучше доверьтесь своему чутью.

~ Пример ~

Открытие на лету

Отряд героев отправляется в опасное путешествие по тёмной чаще. Проводя разведку, следопыт Мэйв получает 10+ и выбирает совершить открытие и получить преимущество над тем, что ждёт впереди.

Я прошу игроков бросить горсть k12: 5 на броске по таблице Открытий даёт мне признаки; 4 по таблице признаков означает следы человека/животного; и наконец 1 по таблице признаков показывает, что они слабые/нечёткие. Ещё эта таблица предлагает выяснить возраст и существо. У меня нет идей, поэтому я прошу игроков кинуть ещё два кубика: 4 по таблице возраста даёт результат молодой/недавний», а 10 по таблице существ — монстра.

Я перехожу к таблице существ и прошу игроков сделать ещё несколько бросков: 6 по подразделу Монстр даёт зверя+зверя. Значит, мне нужно сделать два броска по таблице Зверей и объединить результаты. Я получаю 6 — ЗЕМЛЯНОЙ, затем 11 — МЕДВЕДЬ/ОБЕЗЬЯНА/ГОРИЛЛА, плюс 10 — ВОЗДУШНЫЙ, и, наконец, 2 — САРАНЧА/СТРЕКОЗА/МОТЫЛЁК.

У меня в голове рождается образ чёрной мохнатой шестипалой медведстрекозы. И не одной: они летают роем. Раскидывать им характеристики пока рано, но я всё же смотрю в *Монстрodel* и делаю заметку: «группа, 6 ОЗ, урон k8 (когти)».

Можно накидать ещё подробностей, но меня сейчас интересует только одно: что эта медведеза тут делает? Результат 2 по таблице Занятий отвечает: в войу/в состоянии войны. Однако я решаю послушать своё чутьё: медведзы ищут добычу.

Я говорю Мэйв, что на краю водоёма она находит отпечатки копыт оленя, которые внезапно исчезают, словно что-то вздёрнуло его в воздух.

Создание монстров

Если нужно быстро придумать монстра с помощью таблицы существ на стр. 49, идите по такой схеме:

- 1) Делайте заметки.** Записывайте всё по мере создания монстра.
- 2) Формируйте образы.** Таблица существ даст идею, которую можно развить, добавляя детали из головы или из раздела Подробности (стр. 50-51). В первую очередь вам помогут таблицы Прилагательное, Численность и Размер. Если решите, что существо необычное, дайте ему способность, особенность и/или странность.
- 3) Опишите, что видят герои.** Монстр близко или далеко? Что он делает? Пользуйтесь таблицей занятий (стр. 50), а если реакция монстра на героев не ясна — таблицей диспозиции (стр. 50).
- 4) Не прописывайте всё сразу.** У монстра может быть особая способность (стр. 50) или другая, менее заметная особенность, которая раскроется только при столкновении с ним. *Играйте, чтобы узнать, что произойдет дальше.* Будет минутка — сверьтесь с памятной Монстродел слава, чтобы подогнать монстра к правилам Мира подземелий. В перерывах между играми перечитайте записи и доработайте, если нужно.

Монстродел

Ходы и инстинкты

Что он делает? Чего он хочет?

Численность

Одиночка: урон 10, 12 ОЗ

Группа: урон 8, 6 ОЗ

Орда: урон 6, 3 ОЗ

Размер

Мелкий: рука, -2 урона

Небольшой: взмах меча

С человека: взмах меча

Крупный: взмах меча, удар копыя, +4 ОЗ, +1 урон

Огромный: удар копыя, +8 ОЗ, +3 урона

Атака

Внушает ужас/заметна: +2 урона

Дает держать врагов на дистанции: удар копыя

Слабая: шаг к кубу урона (10/8/6/4)

Режущее-колющее: массивно, +1/+3 проникающее

Броня бесполезна: игнорирует броню

Бьет на расстоянии: близко, далеко или оба

Защита

Ткань/плоть: броня 0

Кожа/шкура: броня 1

Кольчуга/чешуя/хитин: броня 2

Доспехи/кость: броня 3

Волшебная защита: броня 4, волшебный

Особенность (выберите все подходящие)

Несокрушимая сила: +2 урона, мощный

Навык в нападении: бросайте урон дважды,

берите лучший результат

Навык в обороне: +1 броня

Искусные удары: проникающий +1

Сверхъестественная выдержка: +4 ОЗ

Хитрость: скрытное, +1 ход с грязн. трюками

Особенность: +1 особое свойство

Милость богов: божественное, +2 урона, или

+2 ОЗ, или и то, и то

Магия: волшебное, +1 ход с магией/заклин.

Черты (выберите все подходящие)

Коварный: -шаг к кости урона, +1 ход коварства

Организованный: +1 ход подмоги

Разумный

Осторожный: броня +1

Запасливый

Планарный: +1 ход с другими мирами

Искусственный: +1 или +2 особых свойства

Пугающий: +1 особое свойство

Аморфный: броня +1, +4 ОЗ

Больше, чем биология: +4 ОЗ

Древний: кубик урона на шаг больше

Избегает насилия: меньший результат на урон

Кладодискатель

Если герои *находят не охраняемое сокровище*, решите, принадлежит ли оно монстру. Если нет, кидайте 2к6 и берите меньший результат, но если выпадет 6 + 6, перебросьте 3к6 и сложите все значения.

Если они *находят сокровище монстра*, бросайте кубика урона монстра со следующими изменениями:

Запасливый: бросьте кубик дважды, возьмите лучший результат.

Волшебный: загадочный предмет, возможно, магический.

Божественный: символ благосклонности божества (или богов).

Планный: нечто не из этого мира.

Далеко от дома: +1к6 пайков (монстра).

Властвует: +1к4 к броску.

Древний и важный: +1к4 к броску.

Чтобы узнать, что нашли герои, бросьте кубик урона монстра, учтите модификаторы выше и сверьтесь с таблицей:

1к18 Сокровище

- 1) Несколько монет, около 2к8
- 2) Полезный предмет
- 3) Прилично монет, около 4к10
- 4) Небольшой предмет (драгоценный камень, произведение искусства) стоимостью до 2к10х10 монет, вес 0
- 5) Волшебная безделушка
- 6) Полезные сведения (улика, карта и т.п.)
- 7) Мешок монет, 1к4х100, 1 вес на 100 монет
- 8) Очень ценный небольшой предмет стоимостью 2к6х100, вес 0
- 9) Сундук ценностей, вес 1, цена 3к6х100
- 10) Волшебный предмет или эффект
- 11) Мешки золота на 2к4х100 монет
- 12) Символ власти (корона, знамя) стоимостью минимум 3к4х100 монет
- 13) Крупный предмет искусства ценой 4к4х100 монет, вес 1
- 14) Уникальный предмет, минимум 5к4х100 монет
- 15) Информация для изучения нового заклинания; бросьте еще раз
- 16) Портал или тайный ход (или указание к нему); бросьте еще раз
- 17) Нечто, связанное с одним из персонажей; бросьте еще раз
- 18) Клад: 1к10х1000 монет и 1к10х10 камней ценой 2к6х100 каждый.

Поиск сокровищ

Мало кто из монстров осознаёт ценность своих сокровищ и носит их с собой. Если герои убили (или обманули) чудовище, они, скорее всего, обыщут его логово или трупы его жертв, чтобы заполучить добычу. Можете определить найденное ими сокровище, пользуясь *Кладодискателем* слева.

Чтобы разнообразить «улов», бросайте кубики несколько раз и снижайте стоимость пропорционально количеству бросков. Например, за 4 броска можно снизить стоимость каждого результата на 25%. Цену предметов можно прикинуть на глаз.

Если вам нужно знать больше о предмете, бросьте 1к2 дважды и сверьтесь с таблицей ниже. Первый бросок определит категорию, второй — сам предмет. Затем, если нужен волшебный предмет, определите его особые свойства по таблицам способностей и/или школ магии (стр. 50).

к8 1-8 Полезная вещь

9-12 Предмет искусства

- | | | |
|----|----------------------------|---------------------|
| 1 | ключ/отмычка | безделушка/талисман |
| 2 | зелье/еда | картина/керамика |
| 3 | одежда/плащ | кольцо/перчатки |
| 4 | графин/сосуд/чаша | ковёр/гобелен |
| 5 | клетка/короб/сундук | статуэтка/идол |
| 6 | инструмент/орудие | флаг/знамя |
| 7 | книга/свиток | браслет/обручье |
| 8 | оружие/посох/волш. палочка | ожерелье/амулет |
| 9 | доспехи/щит/шлем | пояс/упряжь |
| 10 | зеркало/песочн. часы | шляпа/маска |
| 11 | домашнее/ездовое животное | орб/печать/жезл |
| 12 | устройство/механизм | корона/скипетр |

Открытие

Открытия всегда должны быть интересными: ведущему придётся попотеть. Бросок по таблице открытий даёт вам не сухой факт, а подсказку, которую нужно интерпретировать с учётом местности и повествования. Сделайте три броска k12: на категорию, подкатегорию и конкретное значение. Возможно, вам понадобится сделать ещё пару бросков по другим таблицам, названия которых указаны МАЛЫМИ ПРОПИСНЫМИ БУКВАМИ в самом тексте или в конце подраздела.

1 Сверхъестественный элемент • Как он влияет на окружение?

1-9 Волшебный	10-11 Планарный	12 Божественный
1-2 остаток	1-4 искажение/деформация	1-3 метка/знак
3-5 скверна	5-8 портал/врата	4-6 проклятое место
6-7 изменение/мутация	9-10 разлом/разрыв	7-9 освящённое место
8-10 чары	11-12 аванпост	10-11 охраняемое место
11-12 источник/хранилище	Мировоззрение, стихия	12 присутствие
МИРОВОЗЗРЕНИЕ, ШКОЛА МАГИИ		МИРОВОЗЗРЕНИЕ, АСПЕКТ

2-4 Естественный элемент • Как герои его замечают и что его выделяет?

1-2 Логово	3-4 Препятствие	5-7 Черта местности
1-3 нора	1-5 труднопроходимая местность	1-4 область другого типа местности
4-7 пещера/туннель	6-8 склон/пропасть/расселина	5-6 трещина/дыра/яма/пещера
8-9 гнездо	9-10 ущелье/теснина	7-8 перепад высоты
10 улей/рой	11-12 странность	9-10 каньон/долина
11-12 руины (см. СТРОЕНИЯ)		11-12 подъём/вершина
Существо, видимость		
8-9 Водоём	10-11 Достоприм.	12 Ресурс
1 родник/источник	1-3 водная (водопад, гейзер и т.д.)	1-4 дичь/фрукты/овощи
2 водопад/гейзер	4-6 растительная (древнее дерево и т.д.)	5-6 травы/специи/красители
3-6 ручей	7-10 наземная (вершина, кратер и т.д.)	7-9 древесина/камень
7-8 пруд/озеро	11-12 странность	10-11 руда (медная и т.д.)
9-10 река		12 драгметаллы/камни
11-12 море/океан		РАЗМЕР, видимость

5-6 Признаки • Прикиньте последствия и ждите, что игроки проглотят наживку.

1-6 Следы	7-10 Остатки	11-12 Тайник/схрон
1-3 слабые/нечёткие	1-4 кости	1-3 безделушки/монеты
4-6 ясные/чёткие	5-7 труп/остов	4-5 инструменты/оружие/доспехи
7-8 многочисленные	8-9 следы насилия	6-7 карта
9-10 признаки борьбы	10 хлам/мусор	8-9 еда/припасы
11-12 след крови/чего-то ещё	11 потерян. припасы/груз	10-12 сокровище (стр. 43)
ВОЗРАСТ, Существо	12 инструменты/оружие/доспехи	
	ВОЗРАСТ, видимость	

7-8 Существо • Потенциально опасно (но не сейчас). Используйте таблицу на стр. 49.

9-12 Строеение • Кто его возвёл? Оно связано с другими их постройками поблизости?

1 Загадка	2-3 Инфраструктура	4 Жилище
1-4 земляное сооружение	1-4 тропинка/дорожка	1-3 лагерь
5-8 мегалит	5-8 дорога	4-6 шалаш/хижина
9-11 статуя/идол/тотем	9-10 мост/брод	7-8 ферма
12 странность	11 рудник/карьер	11-12 башня/крепость/ поместье
ВОЗРАСТ (1к8+4), РАЗМЕР (1к8+4), ВИДИМОСТЬ	12 акведук/канал/портал	
	Существо (1к4+4)	Существо (1к4+4)
5-6 Захоронение/ религиозный объект	7-8 Поселение	9-12 Руины
1-2 могильные камни/ курган	Бросок по таблице поселе- ний (стр. 46).	1-2 инфраструктура (к6+6)
3-4 кладбище/некрополь		3-4 жилище (к8+4)
5-6 гробница/крипта		5-6 захоронение/ религиозный объект
7-9 молельня		7-8 поселение (к10+2)
10-11 храм/обитель		9-12 подземелье (стр. 60-61)
12 большой храм		
Существо (1к4+4), мировоз- зрение, аспект		Существо (1к4+4), Возраст (1к8+4), причина упадка, видимость

Поселение • Решите броском к4+4 по первой таблице существ (стр. 49), кто его построил.

1-5 ДЕРЕВНЯ

Бедная, стабильность, ополчение, ресурс (ваш выбор) и *верность* (другому поселению на выбор).

Если деревня является частью королевства или империи, выберите одно или бросьте к12:

- 1-3 Защищенное ландшафтом место: *безопасность, -оборона*
- 4-6 Богатые природные ресурсы: *+богатство, ресурс* (ваш выбор), *вражда* (ваш выбор)
- 7-8 Под защитой другого поселения: *верность* (другое поселение), *+оборона*
- 9-10 Значимая дорога (на ваш выбор): *торговля* (ваш выбор) *+достаток*
- 11 Башня волшебника: *личность* (волшебник), *беда* (волшебные создания)
- 12 Место религиозного значения: *религиозное, прошлое* (ваш выбор)

Затем выберите одну проблему или бросьте к12:

- 1-2 В сухой или непригодной для земледелия местность: *нужда* (еда)
- 3-4 Посвящена божеству: *вера* (божество), *вражда* (поселение, служащее другому богу)
- 5-6 Недавно воевали: *-население; -богатство*, если бились до конца; *-оборона*, если проиграли
- 7-8 Проблемы с монстрами: *беда* (чудовища), *нужда* (искатели приключений)
- 9-10 Поглотила другую деревню: *+население, беззаконие*
- 11-12 В отдаленной местности или неприветлива: *-богатство; гномья, зльфийская и т.п.*

6-8 ПОСЁЛОК

Обычный, стабильность, дозор и торговля (два места на ваш выбор).

Если с посёлком торгует хотя бы одно другое поселение, выберите одно или бросьте к12:

- 1 Посёлок разросся: *бум, беззаконие*
- 2-3 Построен на перекрёстке: *рынок, +достаток*
- 4-5 Другое поселение защищает посёлок: *верность* (другое поселение), *+защита*
- 6-7 Построен вокруг церкви: *могущество* (религиозное)
- 8-10 Славится ремесленниками: *ремесло* (ваш выбор), *ресурс* (связанное с ремеслом)
- 11-12 Построен вокруг военного поста: *+оборона*

Затем выберите одну проблему или бросьте к12:

- 1-2 Перерос важный ресурс: *нужда* (ресурс), *торговля* (деревня или другой посёлок, обладающие этим ресурсом)
- 3-4 Даёт защиту другим: *верность* (ваш выбор), *-оборона*
- 5-6 По слухам, тут скрывается преступник: *личность* (преступник), *вражда* (поселения, где произошли преступления)
- 7-8 Монополия на товар или услугу: *редкость* (товар или услуга), *вражда* (поселение-конкурент)
- 9-10 Страдает от болезни: *-население*
- 11-12 Известное место встречи: *+население, беззаконие*

9-11 КРЕПОСТЬ

Бедная, падение населения, стража, нужда (снабжение), торговля (поселение, обеспечивающее снабжение), верность (ваш выбор). Если крепость обладает властью хотя бы над одним другим поселением, выберите одно или бросьте к12:

- 1-2 Принадлежит знатному роду: *+достаток, могущество* (политическое)
- 3-4 Руководит опытный лидер: *личность* (лидер), *+оборона*
- 5-6 Охраняет торговый путь: *+достаток, гильдия* (торговая)
- 7-8 Тренирует спецвойска: *волшебная, –население*
- 9-10 Окружена чернозёмом: *–нужда* (снабжение)
- 11-12 Стоит на границе: *+оборона, вражда* (поселение по ту сторону)

Затем выберите одну проблему или бросьте к12:

- 1-3 Обороноспособная позиция: *безопасная, –население*
- 4 В прошлом оккупирована другим государством: *вражда* (поселения этого государства)
- 5 Является прибежищем разбойников: *беззаконие*
- 6 Построена для защиты от некой угрозы: *беда* (угроза)
- 7 Была местом бойни: *прошлое* (битва), *беда* (злые духи)
- 8 Служат худшие из худших: *нужда* (опытные рекруты)
- 9-10 Страдает от болезни: *–население*
- 11-12 Известное место встречи: *+население, беззаконие*

12 ГОРОД

Обычный достаток, стабильность населения, стража, рынок, гильдия (на выбор), верность (минимум двух других поселений, ваш выбор). Если город торгует хотя бы с одним другим поселением и стоит во главе хотя бы одного другого поселения, выберите одно или бросьте к12:

- 1-3 Долговечные укрепления (стены и т.п.): *+оборона, верность* (ваш выбор)
- 4-6 Единоличный правитель: *личность* (правитель), *власть* (политическая)
- 7 Город многообразен: *гноми, эльфийский* или и то, и другое
- 8-10 Центр торговли: *торговля* (близкие поселения), *+достаток*
- 11 Древний, возведённый на собственных руинах: *прошлое* (ваш выбор), *религиозный*
- 12 Образовательный центр: *волшебный, ремесло* (ваш выбор), *могущество* (волшебное)

Затем выберите одну проблему или бросьте к12:

- 1-3 Перерос собственные ресурсы: *+население, нужда* (еда)
- 4-6 Имеет планы на соседнюю территорию: *враг* (поселения по соседству), *+оборона*
- 7-8 Руководит теократия: *–оборона, власть* (религиозная)
- 9-10 Правит народ: *–оборона, +население*
- 11 Защищают сверхъестественные силы: *+оборона, беда* (сверхъестественные создания)
- 12 Стоит в месте силы: *волшебный, личность* (хранитель места силы), *беда* (сверхъестественные создания)

Опасность

Эти таблицы могут дать странные результаты. Задача ведущего — адаптировать их под нужды повествования. Сделайте три броска к12: на категорию, подкатегорию и значение. Возможно, вам понадобятся дополнительные подробности со страниц 50-51 — смотрите советы в конце подразделов.

1 Кошмарное создание • Пугающее, искажённое, повергающее в трепет.

1-8 НЕЖИТЬ

1-4 дух/блуждающий огонёк
5-8 призрак/полтергейст
9 банши
10-11 мертвые
12 властелин/хозяин духов

Способность, занятие, мировоззрение, диспозиция

9-11 ПЛАНАРНОЕ

1-3 бес (*небольшой*)
4-6 младший элементаль
7-9 младший демон/кошмар
10 старший элементаль
11 старший демон/кошмар
12 дьявол/властелин стихий

Способность, занятие, мировоззрение, диспозиция, стихия, особенность, свойство

12 БОЖЕСТВЕННОЕ

1-5 посланник
6-9 защитник
10-11 армия (*орда*)
12 аватар

Способность, занятие, мировоззрение, аспект, диспозиция, стихия, особенность, свойство

2-6 Угроза • Подвергните опасности героев (или их вещи).

1-2 СВЕРХЪЕСТЕСТВЕН.

1-3 зараза/проклятие
4-8 волш. ловушка/эффект
9-11 планар. ловушка/эффект
12 божественная
Аспект, видимость

3-10 ЕСТЕСТВЕННАЯ

1-2 слепящий туман
3-4 болото/зыбучие пески
5-7 яма/воронка/пропасть
8-9 яд/болезнь
10-11 наводн./пожар/торнадо
12 СТРАННОСТЬ

11-12 ЛОВУШКА

1-2 сигнальная
3-5 опутывающая/
парализующая
6-8 вредоносная (яма и т.п.)
9 газ/огонь/яд
10-12 засада

Существо, аспект, видимость

7-12 Существо • См. таблицу на следующей странице.

Существо

Первым броском определите тип существа (если он не известен), вторым — само существо. Если нужно больше подробностей, используйте таблицы ниже.

1к12 Существо Подробности (стр. 50-53)

1-4	ЗВЕРЬ	ЗАНЯТИЕ, ДИСПОЗИЦИЯ, ЧИСЛЕННОСТЬ, РАЗМЕР
5-6	Человек	ЗАНЯТИЕ, МИРОВОЗЗРЕНИЕ, ДИСПОЗИЦИЯ, ЧИСЛЕННОСТЬ, ПЕРСОНАЖ ВЕДУЩЕГО
7-8	Гуманоид	ЗАНЯТИЕ, МИРОВОЗЗРЕНИЕ, ДИСПОЗИЦИЯ, ЧИСЛЕННОСТЬ, ПЕРСОНАЖ ВЕДУЩЕГО
9-12	МОНСТР	ЗАНЯТИЕ, ДИСПОЗИЦИЯ, ЧИСЛЕННОСТЬ, РАЗМЕР

Дополнительно: СПОСОБНОСТЬ, ПРИЛАГАТЕЛЬНОЕ, ВОЗРАСТ, АСПЕКТ, СОСТОЯНИЕ, ОСОБЕННОСТЬ, СВОЙСТВО

Зверь • Возьмите реальное существо и доработайте его.

1-7 Наземный	8-10 Воздушный	11-12 Водный
1 термит/клещ/вошь	1 комар/светлячок	1 насекомое
2 улитка/слизень/червь	2 саранча/стрекоза/мотылёк	2 медуза/актиния
3 муравей/многонож./скорп.	3 пчела/оса	3 моллюск/устрица/улитка
4 змея/ящерица	4 курица/утка/гусь	4 угорь/змея
5мышь/крыса/ласка	5 певчая птица/попугай	5 лягушка/жаба
6 кабан/свинья	6 чайка/водоплав. птица	6 рыба
7 собака/лиса/волк	7 цапля/журавль/аист	7 краб/лобстер
8 кошка/лев/пантера	8 ворона/ворон	8 черепаха
9 олень/лошадь/верблюд	9 ястреб/сокол	9 аллигатор/крокодил
10 бык/носорог	10 орёл/сова	10 дельфин/акула
11 медведь/обезьяна/горилла	11 кондор	11 кальмар/осьминог
12 мамонт/динозавр	12 птеранодон	12 кит

Гуманоид • Адаптируйте классические фэнтезийные расы к своему сеттингу.

1-7 Обычный	8-10 Необычный	11-12 Гибрид
1-3 полурослик (небольш.)	1 фея (мелкий)	1-2 кентавр
4-5 гоблин/кобольд (небольш.)	2-3 люди-кошки/собаки	3-5 оборотень-волк/медведь
6-7 гном (небольшой)	4-6 люди-ящеры/русалки	6 оборотень (человек + зверь)
8-9 орк/хобгоблин/гнолл	7 люди-птицы	7-10 человек + зверь
10-11 полуэльф/полуорк	8-10 огр/тролль (крупный)	11-12 человек + 2 зверя
12 эльф	11-12 циклоп/великан (крупн.)	

Монстр • Вдыхайте жизнь в каждого монстра!

1-7 Необычный	8-10 Редкий	11-12 Легендарный
1-3 растение/гриб	1-3 слизь (аморфный)	1-3 дракон/колосс (огромный)
4-5 нежить-человек	4-6 создание (механизм)	4-6 НЕОБЫЧНЫЙ + огромный
6 нежить-гуманоид	7-9 ЗВЕРЬ + СТРАННОСТЬ	7-9 РЕДКИЙ + огромный
7-8 ЗВЕРЬ + ЗВЕРЬ	10-12 СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННОЕ	10 ЗВЕРЬ + дракон
9-10 ЗВЕРЬ + СПОСОБНОСТЬ	СОЗДАНИЕ	11 НЕОБЫЧНЫЙ + дракон
11-12 ЗВЕРЬ + ОСОБЕННОСТЬ		12 РЕДКИЙ + дракон

Подробности

Используйте таблицы произвольно или для уточнения открытий и опасностей.

Способность

- 1 благословение/проклятие
- 2 ловушка/силок
- 3 яд/болезнь
- 4 паралич/окаменение
- 5 имитация/камуфляж
- 6 соблазнение/гипноз
- 7 растворение/дезинтеграция
- 8 школа магии
- 9 похищение жизни/магия
- 10 иммунитет: стихия
- 11 чтение/контроль мыслей
- 12 2-ой бросок по этой таблице

Занятие

- 1 готовит ловушку/засаду
- 2 в бою/в состоянии войны
- 3 рыскает/патрулирует
- 4 охотится/ищет пропитание
- 5 ест/отдыхает
- 6 мастерит/молится
- 7 путешествует/движется
- 8 исследует/заблудилось
- 9 возвращается домой
- 10 строит/копает
- 11 спит
- 12 умирает

Прилагательное

- 1 скользкий/слизистый
- 2 грубый/твёрдый/острый
- 3 гладкий/мягкий/тупой
- 4 изъеденный/ржавый
- 5 гнилой/разлагающийся
- 6 сломанный/хрупкий
- 7 вонючий/пахучий
- 8 слабый/тонкий
- 9 сильный/толстый
- 10 бледный/бедный/мелкий
- 11 тёмный/богатый/глухой
- 12 красочный

Возраст

- 1 строится/рождается
- 2-4 молодой/недавний
- 5-7 средних лет
- 8-9 старый
- 10-11 древний
- 12 доисторический

Мировоззрение

- 1-2 хаотичное
- 3-4 злое
- 5-8 нейтральное
- 9-10 доброе
- 11-12 злое

Аспект

- 1 власть/сила
- 2 обман/ловкость
- 3 время/телосложение
- 4 знания/интеллект
- 5 природа/мудрость
- 6 культура/харизма
- 7 война/ложь/раздор
- 8 мир/правда/баланс
- 9 ненависть/зависть
- 10 любовь/восхищение
- 11 стихия
- 12 2-ой бросок по этой таблице

Состояние

- 1 строится/рождается
- 2-4 здоровый/стабильный
- 5-7 активный/насторожен
- 8-9 изношенный/слабый
- 10 незанятый/потерянный
- 11 ветхий/умирающий
- 12 исчезнувший/мёртвый

Диспозиция

- 1 атакующий
- 2-4 враждебный
- 5-6 осторожный
- 7 напуганный/убегающий
- 8-10 нейтральный
- 11 любопыт./надеющийся
- 12 дружелюбный

Стихия

- 1-2 воздух
- 3-4 земля
- 5-6 огонь
- 7-8 вода
- 9-10 жизнь
- 11-12 смерть

Особенность

- 1 тяжело бронированный
- 2-3 крылатый/летающий
- 4 много(без)головый
- 5 много(одно)глазый
- 6 много конечностей/хвостов
- 7 щупальца/усики
- 8 АСПЕКТ
- 9 СТИХИЯ
- 10 ШКОЛА МАГИИ
- 11 СТРАННОСТЬ
- 12 2-ой бросок по этой таблице

Школа магии

- 1-2 прорицание
- 3-4 зачарование
- 5-6 воплощение
- 7-8 иллюзии
- 9-10 некромантия
- 11-12 призыв

Численность

- 1-4 одиночка (1)
- 5-9 группа (к6+2)
- 10-12 орда (4к6 на группу)

Направление

- 1-2 вниз/к земле
- 3 север
- 4 северо-восток
- 5 восток
- 6 юго-восток
- 7 юг
- 8 юго-запад
- 9 запад
- 10 северо-запад
- 11-12 вверх/к небу

Странность

- 1 странный цвет/запах/звук
- 2 геометрический
- 3 паутина/сеть/система
- 4 кристаллич./стекляня.
- 5 грибной
- 6 газообразный/дымный
- 7 мираж/иллюзия
- 8 вулканич./взрывчатый
- 9 притягательный/
отталкивающий
- 10 без признаков жизни
- 11 живет, чем ожидалось
- 12 2 броска по этой таблице

Размер

- 1 мелкий
- 2-3 небольшой
- 4-9 с человека
- 10-11 крупный
- 12 огромный

Причина упадка

- 1 магическая катастрофа
- 2 проклятие
- 3-4 землетрясение/пожар/
наводнение
- 5-6 мор/голод/засуха
- 7-8 наплыв монстров
- 9-10 война/вторжение
- 11 истощение ресурсов
- 12 отсутствие перспектив

Свойство

- 1 аморфный
- 2 осторожный
- 3 искусственный
- 4 коварный
- 5 разумный
- 6 волшебный
- 7-8 организованный
- 9 планарный
- 10 скрытый
- 11 пугающий
- 12 2-ой бросок по этой таблице

Местность

- 1 пустошь/пустыня
- 2-3 равнина
- 4 болото/топь
- 5-7 лес/джунгли
- 8-9 нагорье/холмы
- 10-11 горы
- 12 СТРАННОСТЬ

Видимость

- 1-2 закопанный/
замаскированный/
почти невидимый
- 3-6 частично укрытый/
заросший/скрытый
- 7-9 заметный/на виду
- 10-11 видимый с близкого
расстояния
- 12 видимый с расстояния/
заметный

Персонаж ведущего

Первый бросок определит СРЕДУ (если она не очевидна), второй — РОД ЗАНЯТИЙ. Для особенностей и последователей берите таблицы со следующей страницы.

Среда • Где встречается, откуда родом.

1-3 Дикая местность	4-9 Сельская местн.	10-12 Городская местн.
1 ПРЕСТУПНИК -4	1 попрошайка/беспризорник	1 попрошайка/беспризорник
2 ПРЕСТУПНИК -4	2 ПРЕСТУПНИК -1	2 попрошайка/беспризорник
3 авантюрист/исследователь	3 авантюрист/исследователь	3 ПРЕСТУПНИК
4 авантюрист/исследователь	4 охотник/собиратель	4 ПРОСТОЛЮДИН
5 охотник/собиратель	5 ПРОСТОЛЮДИН	5 ПРОСТОЛЮДИН
6 охотник/собиратель	6 ПРОСТОЛЮДИН	6 ПРОСТОЛЮДИН
7 ПРОСТОЛЮДИН	7 ПРОСТОЛЮДИН	7 ПРОСТОЛЮДИН
8 ПРОСТОЛЮДИН	8 ПРОСТОЛЮДИН	8 РЕМЕСЛЕННИК
9 следопыт/разведчик	9 РЕМЕСЛЕННИК	9 ТОРГОВЕЦ
10 следопыт/разведчик	10 ТОРГОВЕЦ -1	10 СПЕЦИАЛИСТ
11 солдат/наёмник	11 солдат/стражник	11 солдат/стражник
12 чиновник	12 чиновник -1	12 чиновник
ЗАНЯТИЕ, МИРОВОЗЗРЕНИЕ, ОСОБЕННОСТЬ ПЕРСОНАЖА	ЗАНЯТИЕ, МИРОВОЗЗРЕНИЕ, ОСОБЕННОСТЬ ПЕРСОНАЖА	ЗАНЯТИЕ, МИРОВОЗЗРЕНИЕ, ОСОБЕННОСТЬ ПЕРСОНАЖА

Род занятий • Если не был определён первым броском.

1 Преступник	2-6 Простолудин	7-8 Ремесленник
1 бандит/головорез	1 домохозяйка(ин)	1 сапожник/скорняк/портной
2 бандит/головорез	2 охотник/собиратель	2 ткач/корзинщик
3 вор	3 охотник/собиратель	3 гончар/плотник
4 вор	4 фермер/пастух	4 каменщик/пекарь/свечник
5 телохранитель/задира	5 фермер/пастух	5 бондарь/колёсный мастер
6 телохранитель/задира	6 фермер/пастух	6 кожевник/канатчик
7 взломщик	7 чернорабочий/слуга	7 кузнец/жестянщик
8 взломщик	8 чернорабочий/слуга	8 конюх/травник
9 делец/скупщик	9 кучер/носильщик/гид	9 виноторговец/ювелир
10 шантажист	10 моряк/солдат/стражник	10 трактирщик/тавернщик
11 подкупный	11 священник/монах	11 художник/актёр/бард
12 босс	12 подмастерье/авантюрист	12 мастер оружия/брони
9-10 Торговец	11 Специалист	12 Чиновник
1 разными товарами	1 гробовщик	1 глашатай
2 разными товарами	2 мудрец/учёный/маг	2 сборщик налогов
3 разными товарами	3 писатель/художник	3 крупный/мелкий дворянин
4 сырьём	4 парфюмер	4 крупный/мелкий дворянин
5 зерном/скотом	5 архитектор/инженер	5 судья/шериф/констебль
6 спиртным	6 замочник/часовщик	6 мэр/главный судья
7 одеждой/украшениями	7 врач/аптекарь	7 священник/епископ/аббат
8 оружием/доспехами	8 навигатор/проводник	8 цеховой мастер
9 специями/табаком	9 алхимик/астролог	9 рыцарь/храмовник
10 рабочей силой/рабами	10 шпион/дипломат	10 старейшина/высший жрец
11 книгами/свитками	11 картограф	11 знать (барон и т. п.)
12 волшебными вещами	12 изобретатель	12 лорд/леди/монарх

Особенности персонажей ведущего

Первым броском определите категорию, вторым — описание. Если нужно что-то более запоминающееся, сделайте по броску на каждую категорию.

1-6 Внешность

- 1 уродство (нет зубов, глаза и т.п.)
- 2 увечье (больная нога, рука и т.д.)
- 3 татуировка/оспины/шрамы
- 4 неопрятный/потрёпанный вид
- 5 крупное/дородное/крепкое сложение
- 6 мелкое/тощее/чахлое сложение
- 7 заметные волосы (длинные, лысый и т.п.)
- 8 заметный нос (крупный, крючком и т.д.)
- 9 заметные глаза (голубые, красные и т.п.)
- 10 опрятный/элегантный/ухаженный вид
- 11 красивая/сногсшибательная внешность
- 12 выглядит [ещё бросок] несмотря на [противоречащая деталь на ваш выбор]

7-9 Личность

- 1 одиночка/отшельник/нелюдим
- 2 жестокий/агрессивный/забияка
- 3 беспокойный/трусливый
- 4 завистливый/охочий до чужого/жадный
- 5 надменный/высокомерный/заносчивый
- 6 неловкий/робкий/ненавидящий себя
- 7 жаждущий порядка/власти/подчинения
- 8 самоуверенный/импульсивный/беспечный
- 9 добрый/великодушный/сострадательный
- 10 беззаботный/расслабленный/спокойный
- 11 весёлый/довольный/оптимистичный
- 12 выглядит [ещё бросок] несмотря на [противоречащая деталь на ваш выбор]

10-12 Причуда

- 1 неуверенный/расист/ксенофоб
- 2 зависимость (наркотики, секс и т.п.)
- 3 фобия (пауки, огонь, темнота и т.д.)
- 4 аллергия/астма/хроническая болезнь
- 5 скептик/параноик
- 6 суеверие/набожность/фанатизм
- 7 скряга/барахольщик
- 8 мот/транжира
- 9 умник/всезнайка
- 10 мечтательность/галлюцинации
- 11 наивность/идеализм
- 12 выглядит [ещё бросок] несмотря на [противоречащая деталь на ваш выбор]

Последователь

Бросьте к12 шесть раз. Снарядите персонажа и дайте подходящие свойства с учётом игровых событий и логики.

Полезность

- 1-3 Обуза: ценность -1, +0 свойств
- 4-9 Компетентен: ценность +0, +1 свойство
- 10-11 Хорош: ценность +1, +2 свойства
- 12 Исключителен: ценность +2, +4 свойства

Происхождение

- 1-2 Был рабом: +покорный
- 3 Не первой свежести: ценность -1, +1 знаток
- 4-5 Вёл опасную жизнь: +2 свойства
- 6-9 Ничем не примечателен
- 10 В прошлом мажор: +1 свойство
- 11 Специалист: +1 к ценности, -2 свойства
- 12 Бросьте кубики ещё два раза

Лояльность

- 1-2 0 (слабо верит в дело лидера)
- 3-10 +1
- 11-12 +2 (сильно верит в дело лидера)

Инстинкт

- 1 Воровать, грабить, жечь
- 2 Затаить обиду и искать расплаты
- 3 Сомневаться в чужом авторитете
- 4-5 Помиловать другими
- 6-7 Действовать импульсивно
- 8-9 Поддаваться соблазнам
- 10-11 Работать спустя рукава
- 12 Избегать опасности или наказания

Плата

- 1 Распутство
- 2 Месть
- 3-5 Нажива
- 6-7 Известность
- 8-9 Слава
- 10 Расположение
- 11 Знания
- 12 Правое дело

к12 ОЗ Кубик урона

- 1-3 3 ОЗ к4
- 4-9 6 ОЗ к6
- 10-12 9 ОЗ к8

Спусти́тесь в глублины

Создание подземелий на лету

Этот раздел адресован ведущему.

Рано или поздно отряд героев промечтает открытые просторы на темноту подземелий, случайно обнаруженных в глубинах джунглей или в месте, отмеченном крестом на карте сомнительного происхождения. В этой главе описан способ создания подземелий — как до, так и во время игры. Сначала идут термины и общая информация, затем — процедура генерации. Таблицы для определения различных аспектов подземелий приведены в конце.

Организация подземелья

В рамках выбранного подхода к быстрому созданию подземелий мы используем ряд терминов, объяснение которых вы найдёте ниже.

Название подземелья

Возможно, у подземелья с самого начала есть название, пришедшее из слухов и легенд. А может, герои дадут ему имя.

Основа подземелья

У каждого подземелья есть **основа**: информация о том, кто и для чего его построил. Основа помогает ведущему описать, что оно собой представляет и что может поджидать в нём героев.

«Гномья темница», «логово зверя» и «библиотека культа» — примеры основ, созданных при помощи таблиц на стр. 60.

Размер подземелья

Размер подземелья определяет количество его тем и областей, а также размер счётчика каждой темы (см. ниже). Значения в столбце ТЕМА относятся как количеству тем, так и к размеру их счётчиков. Значения в столбце Лимит ОБЛАСТЕЙ показывают количество областей каждого вида — и обычных, и уникальных — в подземелье данного размера.

РАЗМЕР ПОДЗЕМЕЛЬЯ

1к12	РАЗМЕР	ТЕМА	ЛИМИТ ОБЛАСТЕЙ
1-3	небольшой	2 или 1к4	6 или 1к6+2
4-9	средний	3 или 1к6	12 или 2к6+4
10-11	крупный	4 или 1к6+1	16 или 3к6+6
12	огромный	5 или 1к6+2	24 или 4к6+10

Тема подземелья

У каждого подземелья есть одна или несколько **тем** — простых фраз, которые описывает принцип организации содержимого подземелья. Тема — это ориентир, которые помогает вам описывать обстановку подземелья и создавать открытия и опасности по мере его исследования. Иногда тема соотносится с основой подземелья, иногда — нет. Вам придётся выяснять это по ходу игры. В целом, увеличение количества тем делает подземелье и его наполнение разнообразней.

Можете придумать любые темы на свой вкус, или сделать бросок по таблице Темы подземелья на стр. 60. Например я, решив раскрыть идею гномьей темницы, получил темы «разложение/упадок» и «священная война».

Области подземелья

Подземелья делятся на области — как регионы. Областью можно считать одну или несколько комнат (или других мест), близких по назначению или расположению. У каждой области есть название и признак: **обычная** она или **уникальная**. Обычные области могут встретиться несколько раз в одном подземелье, уникальные — нет. Количество обычных и уникальных областей подземелья определяется его **РАЗМЕРОМ** и **ЛИМИТОМ ОБЛАСТЕЙ** (см. выше).

Для примера возьмём гномью темницу и скажем, что в ней будут обычные области: «караулка», «коридор с дверями», «Т-образный перекрёсток» и «тюремный блок». А также уникальные: «кладовая», «убьет», «пыточная» и «комната надзирателя».

Счётчики

У каждой темы подземелья есть свой **счётчик**, который показывает, насколько была исследована та или иная тема. Чтобы сделать счётчик, нарисуйте рядом с названием темы несколько пустых кружков: их количество будет равно **РАЗМЕРУ** подземелья. По мере раскрытия темы в игре зачёркивайте кружки, и когда они закончатся, тема будет исчерпана. А когда закончатся счётчики всех тем, подземелье будет полностью исследовано.

Бланк подземелья

При создании нового подземелья (не важно, до игры или по ходу приключения) вам нужно будет записать все упомянутые выше элементы. *Набор для выживания в опасных дебрях* содержит чистые бланки подземелий как раз на такой случай, но вы легко можете обойтись обычным листом бумаги.

Как вариант, можете указать числовые диапазоны значений для тем и обычных областей, чтобы определять порядок их появления в игре броском.

Вот как будет выглядеть описание гномьей темницы в этом случае:

Корвенхальд

Гномья темница

РАЗМЕР: небольшой

ТЕМЫ (1к12)

1-8 Разложение/упадок ○○

9-12 Священная война ○○

ОБЫЧНЫЕ ОБЛАСТИ (1к12)

1-2 Караулка

3-6 Коридор с дверями

7-9 Т-образный перекрёсток

10-12 Тюремный блок

УНИКАЛЬНЫЕ ОБЛАСТИ

❑ Кладовая

❑ Убьет

❑ Пыточная

❑ Комната надзирателя

Легенды и слухи

Когда герои впервые узнают о подземелье (руинах, башне, канализационной системе, логове монстра и т.д.) и вам кажется, что кто-то из них мог что-то о нём слышать, задайте игрокам пару вопросов из списка ниже. Если они понятия не имеют об этом месте, дайте ответы сами (и «Я пока не знаю» — уместный ответ) или при помощи кубиков и таблиц, указанных в скобках ниже (все они приведены на стр. 50). В любом случае запишите все ответы.

- * Кем или чем предположительно было построено это место? (Создатель)
- * Для какой цели оно было построено? (Назначение)
- * Как оно пришло в упадок? (Причина упадка)
- * Какие опасности по слухам таятся здесь? (монстры, ловушки и т.п.)
- * Какие открытия могут ждать внутри? (загадки, сокровища и т.д.)

Имейте в виду: записанное сейчас может оказаться неправдой, но только те, кто отважится спуститься в глубины подземелья, узнают истину.

Процедура спуска

Когда отряд героев начинает исследование подземелья, а у вас ничего не готово, следуйте этим рекомендациям. Можете также использовать описанный метод при подготовке к игре.

1) Запишите основу и размер

Прежде чем приступить к исследованию подземелья, выясните, кто и зачем его создал, и его размер. В этом можно положиться на слухи и легенды, которые дошли до героев, на ваше чутьё или на таблицы Создатель и Назначение (стр. 60). Помните, что основа подземелья поможет вам при описании внешнего вида подземелья и того, что в нём могут найти герои. Определившись с основой и размером, запишите их.

2) Запишите темы

Размер подземелья определяет, сколько у него будет тем (см. стр. 55). Выбирайте темы, полагаясь на слухи, собственную фантазию или таблицу Темы подземелий (стр. 60). Запишите их и снабдите каждую тему счётчиком в зависимости от размер подземелья.

3) Запишите области

Можете придумать несколько областей, подходящих к теме и основе подземелья, прямо сейчас или по мере исследования подземелья. В любом случае количество обычных и уникальных областей не должно превышать лимит области, указанный в таблице РАЗМЕР подземелья (стр. 55).

4) Опишите экстерьер/вход

Когда герои впервые сталкиваются с подземельем, вспомните его основу и тему, и опишите, как оно выглядит снаружи. Погребено в песках пустыни? Чёрный силуэт на фоне закатного неба?

Подумайте, как герои смогут проникнуть внутрь, и опишите этот вход, если его легко заметить. В противном случае пусть они сами поищут его. Возможно, подземелье полностью скрыто и снаружи заметен только вход: расселина в леднике, нора среди корней огромного дерева, проход в скале на высоте 10 метров от земли. Возможно, вход охраняется или представляет опасность. Имейте в виду, что входов может быть несколько.

5) Посмотрите, что нашли герои

Когда отряд входит в новую область подземелья, сделайте ход *посмотрим, что вы нашли* (стр. 58).

Опишите окружение согласно результатам хода, принимая во внимание основу и темы подземелья. Можно дать описание в общих словах («С востока на запад ведёт холодный каменный проход со ржавыми железными дверями по обе стороны от вас»). Или нарисовать карту, на которой вы обозначите окружающую местность по мере её исследования. Преимущество общего описания в том, что оно быстрее: вы всегда можете притормозить и описать всё подробнее, если того потребуют действия героев и обстоятельства.

Подходите разумно к открытиям и опасностям, которые вводятся благодаря ходу *посмотрим, что вы нашли*. Засада зверолов может стать для героев полной неожиданностью, но если зверолоды не были в курсе приближения отряда, вероятно, герои могли услышать их рык и хрюк издали.

6) Оставляйте белые пятна

Пока у вас остаются незачёркнутые кружки на счётчике темы, подземелье исследовано не полностью.

Так что держите в уме, делая описание (на словах или бумаге), что вам могут понадобиться новые комнаты и переходы в другие области. Если герои зашли в тупик из-за того, что вы забыли проложить для них достаточно путей продвижения, не беспокойтесь: они или решат, что всё уже исследовали и направятся к выходу (пусть идут), или останутся и поищут, что они пропустили. Возможно, в полу под грудой костей они обнаружат люк. Или выяснят, что прошли мимо вентиляционной шахты, не заметив её. Старая добрая потайная дверь тоже хороший вариант.

Ходы подземелья

Эти ходы предназначены для ведущего.

Походный порядок

Когда герои **входят в замкнутое пространство или двигаются в нём**, спросите, в каком порядке они идут: кто первый, второй, последний. Попросите игроков отслеживать этот момент любым удобным для них способом.

Посмотрим, что вы нашли

Когда герои **идут навстречу неведомому**, попросите их бросить k12, сверьтесь с таблицей ниже и опишите, что они нашли. Интерпретируя результат, старайтесь учитывать основу и темы подземелья. Действия героев (например, использование хода *быть начеку* со стр. 25) определяют, будет ли найденное для них неожиданностью.

k12 Тип и содержимое области

Область без темы

- 1 Обычная, пустая
- 2 Обычная, *опасность*
- 3-4 Обычная, *открытие* + *опасность*
- 5-6 Обычная, *открытие*

Область с темой

- 7 Обычная, *опасность*
- 8 Обычная, *открытие* + *опасность*
- 9 Обычная, *открытие*
- 10 Уникальная, *опасность*
- 11 Уникальная, *открытие* + *опасность*
- 12 Уникальная, *открытие*

Когда герои находят новую область, выберите (сами или броском) одну строчку из вашего списка областей. Если она уникальная, вычеркните её.

Если у новой области есть тема, выберите её (сами или броском) из вашего списка тем и держите в уме, когда описываете её саму и её содержимое.

Когда вы даёте области тему, выберите такую, у которой ещё не до конца заполнен счётчик, и зачеркните в нём один кружок. Если счётчики всех тем закончились, подземелье полностью исследовано.

Таблица выше предлагает только одно открытие и одну опасность на область, но если вам нужно больше (особенно открытий), добавьте их по ходу игры, или бросьте k4, чтобы определить, сколько их будет всего. Если вам нужны идеи для открытий и опасностей, обратитесь к таблице на стр. 61.

Делайте темы и столкновения более напряжёнными по мере продвижения героев навстречу неведомому!

~ Пример ~

Создание подземелья по ходу игры

Герои путешествуют по неведомой им части Диколесья. Они *отправляются в опасное путешествие*, следопыт Мэйв получает 10+ на *разведке*. Она решает совершить открытие, и хотя у меня в альманахе Диколесья перечислено несколько интересных вариантов, я бросаю жребий по таблице открытий. Результат — подземелье.

Сверившись с таблицами основы и размеров подземелья, я прошу игроков бросить несколько к12. Результаты таковы: «полубог/демон», «логово/берлога/схрон», «огромное». Вот чёрт! Я решаю, что подземелье будет логовом демона, и записываю это. У огромного подземелья может быть к6+2 тем. На кубике выпадает 1, плюс 2, итого — 3. Ещё ряд бросков к12 дают мне темы (которые я также записываю): «козни зла», «надвигающаяся беда», «трюки и ловушки». Я рисую счётчики — пять кружков рядом с каждой темой.

У огромного подземелья может быть 24 обычных области и 24 уникальных — прямо сейчас я не успею столько придумать, поэтому пропускаю этот этап и возвращаюсь к описанию находки Мэйв: «Деревья в этой части леса черны и искорёжены, земля растрескалась и идёт под уклон. Внизу зияет воронка». Мэйв возвращается с своим спутником и ведёт их к своей находке.

Паладин сэр Лахланн *изучает обстановку* и спрашивает: «Что здесь не то, чем кажется?» Я отвечаю, что у него возникает сильное ощущение, будто это место буквально пропитано злом. Несмотря на возражения остальных игроков, которые хотят поскорее выбраться из леса, сэр Лахланн настаивает на том, чтобы исследовать воронку.

Он зажигает факел и кидает его в дыру: что ж, посмотрим, что они нашли. Результат 6 означает обычную область и открытие, а бросок по таблице открытий даёт вариант «следы сражения». Я описываю, как герои, вглядываясь в темноту, видят, что факел, пролетев метров двенадцать, приземляется на поверхность, которая блестит, как серебро. Вор Калум клюёт на удочку и с факелом в руке спускается по верёвке вниз. Остальные его страхуют.

Тем временем я описываю, что, похоже, он опускается в естественную пещеру, свод которой треснул и в нём образовалась та самая воронка. Где-то в 6 метрах от пола я говорю, что серебристый блеск исходит от металлических предметов: сломанного оружия и разбитых доспехов, которые проржавели, но ещё местами блестят. А ещё Каллум замечает кости.

Он просит друзей, чтобы они остановили спуск, и *изучает обстановку* на предмет опасностей. Он *специалист по ловушкам*, так что делает бросок и получает 10+: ловушек тут нет (и это нормально: хотя одна из тем подземелья и звучит как «трюки и ловушки», конкретно в этой области их нет). Зато он видит три тоннеля, ведущих в разных направлениях.

Я быстро набрасываю план местности, записываю название первой из общих областей («пещера») и жду, куда дальше двинутся герои.

Подземелия

Определяйте подробности броском к12 по мере необходимости.

Размер

РАЗМЕР	Темы	Лимит областей*
1-3	нб.	2/1к4
4-9	ср.	3/1к6
10-11	кр.	4/1к6+1
12	огр.	5/1к6+2

*Обычных и уникальных вместе

Причины упадка

- 1 магическая катастрофа
- 2 проклятие
- 3-4 землетрясение/пожар/
наводнение
- 5-6 мор/голод/засуха
- 7-8 наплыв монстров
- 9-10 война/вторжение
- 11 истощение ресурсов
- 12 отсутствие перспектив

Основа • Кто и с какой целью его создал?

Создатель	Назначение
1 пришельцы/предтечи	1 источник/портал
2 полубог/демон	2 рудник
3-4 природа (пещеры и т.п.)	3-4 гробница/крипта
5 религиозный орден/секта	5 темница
6-7 гуманоид (стр. 49)	6-7 логово/берлога/схрон
8-9 гномы	8-9 твердыня/убежище
10 эльфы	10 молельня/храм/оракул
11 волшебник/безумец	11 архив/библиотека
12 монарх/воевода	12 неизвестна/загадка

Темы • Что тут творится? Решите, или сделайте броски по результатам с таблицы размера.

1-5 НЕОБЫЧНАЯ	6-9 НЕОБЫЧНАЯ	10-12 ЭКСТРАОРДИНАРН.
1 разложение/упадок	1 создание/изобретение	1 козни зла
2 пытки/муки	2 стихия (стр. 50)	2 предсказание/гадание
3 безумие	3 знание/изучение	3 богохульство
4 всё потеряно	4 рост/экспансия	4 магические исследов.
5 благодородная жертва	5 всё загадочнее	5 оккультные силы
6 дикая ярость	6 трансформация	6 древнее проклятие
7 выживание	7 хаос и разрушение	7 мутация
8 преступная деятельность	8 тёмные силы	8 неупокоенные мертвецы
9 тайны/предательство	9 запретное знание	9 неуголимый голод
10 трюки и ловушки	10 яд/болезнь	10 невероятная сила
11 вторжение/нашествие	11 порча/скверна	11 невыразимый ужас
12 война фракций	12 надвигающаяся беда	12 священная война

Открытия • Это лишь отправная точка: расширяйте, приукрашивайте, встраивайте.

1-3 Декор

- 1 хлам/мусор
- 2 следы/отметины
- 3 следы сражения
- 4 надпись/резьба
- 5 предупреждение
- 6 мёртвое существо (стр. 49)
- 7 кости/останки
- 8 книга/свиток/карта
- 9 сломанная дверь/стена
- 10 дуновение/ветер/запах
- 11 лишайник/мох/грибы
- 12 СТРАННОСТЬ (стр. 50)

4-9 ОСОБЕННОСТИ

- 1 обвал/завал
- 2 яма/шахта/пропасть
- 3 опоры/колонны
- 4 запертая дверь/ворота
- 5 альковы/ниши
- 6 мост/лестница/уступ
- 7 фонтан/колодец/пруд
- 8 загадка
- 9 алтарь/помост/платформа
- 10 статуя/идол
- 11 волшебный бассейн/
статуя/идол
- 12 переход в другое
подземелье

10-12 Находки

- 1 безделушки
- 2 орудия
- 3 оружие/доспехи
- 4 припасы/товары
- 5 деньги/драг. камни/
ювелирные изделия
- 6 яды/зелья
- 7 авантюрист/пленник
- 8 волшебная вещь
- 9 свиток/книга
- 10 волшебное оружие/
доспехи
- 11 артефакт
- 12 бросьте кубик
ещё два раза

Опасности • Если игроки это заметят, покажите признаки надвигающейся угрозы.

1-4 ЛОВУШКА

- 1 сигнальная
- 2 опутывающ./парализующ.
- 3 яма
- 4 дробящая
- 5 пробивающая/
прокалывающая
- 6 рубящая
- 7 запутывающая
(лабиринт и т.п.)
- 8 газ (яд и т.д.)
- 9 стихия (стр. 50)
- 10 засада
- 11 волшебная
- 12 бросьте кубик ещё два раза

5-11 СУЩЕСТВО (стр. 49)

- 1 ждёт в засаде
- 2 сражается/ссорится
- 3 рыскает/патрулирует
- 4 ищет еду
- 5 ест/отдыхает
- 6 охраняет
- 7 в движении
- 8 ищет/роется
- 9 возвращается в логово
- 10 строит планы
- 11 спит
- 12 умирает

12 СУЩНОСТЬ

- 1 чужак-пришелец
- 2 повелитель паразитов
- 3 криминальный гений
- 4 воевода
- 5 верховный жрец
- 6 оракул
- 7 колдун/ведьма/алхимик
- 8 владыка монстров
- 9 злой дух/призрак
- 10 владыка нежити (лич и т.п.)
- 11 демон
- 12 тёмный бог

Доверьтесь своему чутью

Советы ведущему

Используя материал из этого дополнения для проведения наземных приключений, помните о замыслах, описанных в правилах *Мира подземелий*.

Замыслы

- * Изображайте фантастический мир.
- * Наполните жизнь персонажей игроков приключениями.
- * Играйте, чтобы узнать, что произойдёт дальше.

Кроме того, добавьте к указанному там же списку принципов ещё три пункта.

Принципы

- * Рисуйте карты, оставляя белые пятна.
- * Обращайтесь к персонажам, а не к игрокам.
- * Погрузитесь в фантастическое.
- * Делайте ходы, следующие из повествования.
- * Не произносите названия ходов вслух.
- * Вдохните жизнь в каждого монстра.
- * Дайте каждому персонажу имя.
- * Задавайте вопросы и руководствуйтесь ответами.
- * Будьте фанатом персонажей игроков.
- * Помните об опасности.
- * Начинайте с повествования и заканчивайте им.
- * Мыслите за рамками текущей сцены.
- * **Оживляйте мир игры.**
- * **Ищите закономерности.**
- * **Доверьтесь своему чутью.**

В каком-то смысле принцип *оживляйте мир игры* уже заложен в правилах *Мира подземелий*. Если вы следуете установленным принципам, игровой мир естественным образом оживёт в ходе игры.

Однако, рассматривая этот негласный принцип, мы призываем сконцентрироваться на ландшафте.

На физическом окружении, в котором путешествуют, сражаются и живут герои. Погода, время года, время суток, местная флора и фауна, природные особенности — вам следует упоминать эти и другие аспекты окружающей среды при описании того, что видят, слышат, обоняют и ощущают персонажи игроков. И не считайте их простыми декорациями! Избегайте ситуаций, в которых игровой мир кажется лишь фоном, на котором герои совершают свои действия — вплетайте мир непосредственно в игровые события. Считайте каждый регион персонажем и смотрите, как герои взаимодействуют с ним по мере его исследования.

Если вы склонны к пространным описаниям, старайтесь избегать их, если не уверены, что игрокам они понравятся. Не надо описывать каждый шаг путешествия: достаточно будет нескольких упоминаний того, что им встречается по пути. Углубляйтесь в подробности, только когда того требует атмосфера за игровым столом.

С этой точки зрения любая подробность может стать поводом расширить мир, задав наводящий вопрос («Следопыт, как называются деревья в этой роще и какие птицы гнездятся в их ветвях?»), интересным намёком («Вы обнаруживаете валун размером с чело- века, который недавно вывернули из земли; на обратной его стороне видны следы массивных когтей») или полезным наблюдением («Склон не слишком крутой, но замерзшая земля покрыта густым слоем павшей листвы, так что спускаться будет нелегко»).

Искать закономерности тоже полезно. Это поможет вам вместе с игроками создать целостную историю. Если в игре возникает ситуация, напоминающая о чём-то произошедшем ранее, держите её в голове и введите обратно в игру, когда будет возможность.

Закономерность может быть связана с «сюжетом» (те следы появились не просто так — их оставило существо, следящее за героями), с персонажами (дерево, расколотое молнией, напоминает разбитое сердце друида) или с тоном и атмосферой игры (выбеленные солнцем кости того же цвета, что и цветы, проросшие среди них).

Одна из самых классных особенностей импровизационной игры, посвящённой исследованиям — чувство открытия. Но если в дело излишне вмешивается случай, повествование может потерять связность. Искать и использовать закономерности на благо повествования поможет обосновать происходящее и придать ему форму.

Принцип **доверяйте своему чутью** означает, что когда вы вводите в игру тот или иной аспект «на лету», не пытайтесь слишком уж рационализировать свой первый порыв. Это особенно важно, когда вы вплетаете в игру случайные элементы вроде результатов бросков по таблицам. Броски кубиков могут замедлить игру, а потому бросайте быстро и, прочитав результат в таблице, говорите первое, что приходит вам в голову. Ну, может, второе или третье.

Подготовка между сессиями

Умеренная подготовка может сыграть важную роль при ведении «исследовательской» игры. Постоянная импровизация быстро истощит и утомит ведущего, и хотя задача таблиц в этой книге — облегчить этот труд, обилие случайности может вызвать чувство чрезмерной непредсказуемости.

Если такая перспектива выглядит реальной, или вам просто нравится процесс сотворения игрового мира, возможно, стоит выделить время между сессиями на подготовку.

Его можно потратить на создание фронтов по правилам *Мира подземелий*, а также на написание заметок о новых регионах, подземельях, персонажах ведущего, монстрах и сокровищах, с которыми герои уже имели дело или столкнутся на следующей сессии.

Набив руку, вы будете тратить на это в среднем не больше часа. В этом вам могут помочь всевозможные бланки из *Набора для выживания в опасных дебрях*, а также изложенные ниже соображения.

Подготовка регионов

Регион возникает, когда вы называете его и рисуете на карте. Дальше нужно дать ему несколько свойств, чтобы его было легко вспомнить, глянув в заметки.

~ В помощь ведущему ~ Кубик судьбы

Когда вам задают вопрос, а у вас нет готового ответа (например: «Есть поблизости свежая вода?» или «Подойдут ли мне доспехи с трупя орка?»), попросите вопрошающего кинуть к6.

Чем выше результат броска, тем вероятнее положительный ответ; чем ниже, тем маловероятнее. Дайте ответ с учётом результата и текущей игровой ситуации.

Прочие подробности будет достаточно просто придумать во время игры, но если вы знаете, что герои собираются навестись в определённый регион, не помешает между сессиями создать несколько открытий и опасностей, которые могут им там встретиться. Записывайте идеи, которые приходят вам в голову, или используйте для вдохновения таблицы из этой книги. И помните, что пока герои не исследовали регион полностью, они всегда могут найти в нём что-то новое, чего вы заранее не планировали.

Подготовка подземелий

Если вам хватит вдохновения, вы можете полностью расписать подземелья между сессиями — нарисовать на карте каждый поворот и составить исчерпывающий список открытий и опасностей — но это займёт много времени. С другой стороны, выяснение основы, подземелья, его тем и областей «на лету» может застопорить игру, если вам подобные вещи в новинку.

Между двумя этими крайностями есть компромисс, когда вы выполняете первые четыре этапа создания подземелья между сессиями: определяете и записываете основу подземелья, его размер, темы, общие и уникальные области. Заранее подумайте, как увязать все эти аспекты между собой. Если вам приходит на ум интересное открытие или опасность, запишите их, хотя это не обязательно: эти элементы можно уточнить и развить уже в игре.

Подготовка персонажей

Иногда бывает сложно придумать характер последователя или другого персонажа на ходу, когда голова забита другим, но если вы заранее заготовили на такой случай несколько ключевых слов, отыграть его будет гораздо легче.

Зачастую сложнее всего придумать на ходу персонажу имя — создание списка имён может стать ключевым этапом подготовки между сессиями.

Примеры таких списков приведены на стр. 66-69, но если вам нравится придумывать лингвистически разные культуры, следуйте принципам именования, описанным на стр. 12.

Если вам плохо даётся отыгрыш особенностей персонажей, воспользуйтесь таблицами на стр. 52-53. Случайный набор особенностей бывает особенно полезен, если вы постоянно скатываетесь к одним и тем же стереотипам. Служивый Боб или тучный трактирщик — проверенные, но совершенно не запоминающиеся типажи. Если же вы, глянув в записи, увидите там строчку: «Лиам: трактирщик, красавец, оптимист, смертельно болен», то у вас будет достаточно информации, чтобы интересно его отыграть.

Придумав заранее имя и несколько особенностей, и записав их в удобном формате (например, на индексных карточках), вы существенно облегчите себе работу за столом.

Подготовка монстров

Для создания нового существа «с нуля» иногда приходится бросать много кубиков. Если этот процесс слишком замедляет игру, возможно, стоит заняться им между сессиями.

Вы можете выбрать подходящих монстров из *Мира подземелий*, или из огромной онлайн-базы *Кодекса мира подземелий*, либо же воспользоваться таблицей существ на стр. 49 и затем проработать результат при помощи *Монстрodela* на стр. 42.

Подготовка сокровищ

В основном, сокровища можно быстро создавать на лету, используя таблицу из правил *Мира подземелий*, которую мы продублировали на стр. 42. Очевидные исключения составляют волшебные вещи — обычно, они уникальны и придумать их на ходу бывает сложно.

Если вы создаёте новую волшебную вещь прямо за игровым столом, вспомните максимум «спрашивайте, говорите или бросайте»: если герои слышали о вещи, спросите, что они знают. Если не слышали, придумайте что-нибудь сами. Если нет идей, используйте таблицы способностей или школ магии на стр. 50. Опишите, что видят герои, и пусть они выясняют свойства вещи путём проб и ошибок.

Между сессиями у вас есть отличная возможность прописать свойства волшебных вещей, а также лучше продумать другие сокровища. Чёй клеймо стоит на это серебряном кубке? В какое место приведёт та карта сокровищ?

В поисках вдохновения

Когда вы проводите игру о приключениях в дикой местности, старайтесь избегать дежурных описаний и банальных образов природы. Легко сказать, но как это сделать?

Можно добавлять точки интереса и краски, как описано на стр. 28-29. Это рабочий подход, но если вы хотите по-настоящему воплотить в жизнь образы из своей головы, я советую не ограничиваться разделом *Советы ведущему* в правилах ролевой игры.

Литература в жанре фэнтези — наиболее очевидный источник, фактический прародитель ролевых фэнтези-игр. Почитайте лучших представителей этого жанра, уделяя особое внимание тому, как авторы описывают ландшафт и передвижение персонажей по нему, и подумайте, как можно разнообразить ваш стиль вождения за счёт понравившихся моментов. *Властелин колец* — шедевр среди литературы такого рода, в котором удивительно живо передаётся выдуманный мир и путешествия по нему. *Волшебник Земноморья* производит схожий эффект, но обходится меньшим количеством слов.

Обратитесь также к ландшафтам нашего мира, как делали лучшие писатели в жанре фэнтези. Многие описания Сердиземья Дж. Р. Р. Толкина были вдохновлены сельскими пейзажами его родной Англии, а туманный архипелаг Земноморья Уруслы К. Ле Гуин — годами жизни на побережье Орегона.

Исследуйте реки, леса и пустыни нашего мира. Проще всего это сделать при помощи заметок людей, которые путешествовали по ним. Ищите сведения о геологии, гидрологии, флоре, фауне и коренных народах Северной Америки в дневниках экспедиций Люиса и Кларка. Почитайте *На крайнем севере* Фритиофа Нансена, чтобы понять, что ледяная пустыня может быть куда интереснее, чем вам представлялось. Полистайте *Историю* Геродота, чтобы открыть для себя бесчисленное множество удивительных и колоритных подробностей, которыми можно разнообразить придуманные вами миры.

Но не останавливайтесь на этом. Если есть возможность, выберите в большой мир сами. Совершите прогулку, поход — пешком или на лодке. Найдите ближайший лес и исследуйте его. Подумайте о звуках и запахах, которые откроются вам, и постарайтесь передать эти ощущения в своих играх. Чем сильнее разовьётся ваша дружба с дикой природой, тем более сильным будет ощущение чуда и открытия чего-то нового за вашим столом.

Когда речь идет о приключениях в дикой природе, нам часто хочется ограничиться чужими идеями, позаимствованными из фильмов и книг. Это отличные источники и зачастую именно они и побуждают нас начать играть, но если слишком на них полагаться, ваш сеттинг может со временем приестся и стать слишком картонным. Поверьте, вы способны на большее. Нужно только пробудить в себе эти скрытые таланты.

— Джейсон

Дайте имя каждому

(персонажу, поселению и верховому животному)

Ниже представлены примеры четырёх выдуманных культур, основанных на реальных прототипах и объединённых по языковому признаку. Столбцы «Поселение» и «Ездовое животное» содержат «перевод» названий на русский. Если вы являетесь носителем одного из использованных здесь языков, примите наши извинения за небрежное отношение к ним.

Королевство Арпад • Прототип — венгерский язык.

К100	Мужское	Женское	Поселение (перевод)	Животное (перевод)
01-04	Агоштон	Абигель	Альдот (благословлённый)	Барат (друг)
05-08	Арпад	Ализ	Альмахид (яблочный мост)	Баршони (бархат)
09-12	Аттила	Амаля	Элешетт (павший)	Идешем (возлюбленный)
13-16	Богнар	Андреа	Фекец (чёрный камень)	Эгац (небесный огонь)
17-20	Денес	Аранка	Годор (яма)	Эшу (дождь)
21-24	Эдмонд	Чилла	Келегаз (восточный брод)	Факила (факел)
25-28	Эрно	Эдит	Кигова (змеиное болото)	Фекешор (чёрная грива)
29-32	Этель	Эржебет	Киралокаш (замок королевы)	Фельху (облако)
33-36	Фердинанд	Гертруда	Киалшир (могила короля)	Флотта (флот)
37-40	Флориан	Грета	Магциклар (высокий утёс)	Газда (хозяин)
41-44	Геза	Ирэн	Мочар (топь)	Хольд (луна)
45-48	Дьюла	Камилла	Нагиврош (город)	Игасло (тихая лошадь)
49-52	Хуго	Лара	Окорм (воловоье поле)	Иеда (пугливый)
53-56	Карчи	Лия	Оркфаль (орочья стена)	Косало (бродяга)
57-60	Конрад	Луиза	Перов (красная вода)	Мегменто (спаситель)
61-64	Ласло	Матильда	Шотердо (тёмный лес)	Напфен (солнышко)
65-68	Лукаш	Ольга	Техенвар (коровий посёлок)	Рожа (Роза)
69-72	Марко	Отилия	Торонь (башня)	Замла (клюв)
73-76	Миклош	Панна	Торотт (железная твердыня)	Селлем (бойкий)
77-80	Пети	Роза	Утользер (последний бой)	Цеплок (веснушка)
81-84	Роби	Тереза	Валавольт (зелёная долина)	Церенча (везучий)
85-88	Тамас	Тунда	Вастар (гноминый дозор)	Тушко (пень)
89-92	Ронольд	Валерия	Физ (вода)	Вад (дикий)
93-96	Виктор	Вилма	Вльгём (долина)	Вихар (шторм)
97-100	Золтан	Виола	Зольдом (зелёный холм)	Виллам (молния)

Дом Небесного Бога • Прототип — язык йоруба.

1К100	МУЖСКОЕ	ЖЕНСКОЕ	ПОСЕЛЕНИЕ (ПЕРЕВОД)	ЖИВОТНОЕ (ПЕРЕВОД)
01-04	Адибеми	Абени	Асала Илу (пустын. посёлок)	Адиту (тайна)
05-08	Абойе	Адэ	Атихо Ина (старый огонь)	Алайо (счастливый)
09-12	Адегоке	Алаба	Байесия (сломанный стяг)	Атале (имбирь)
13-16	Айокунле	Боланле	Дуду Оломи (чёрная топь)	Билу (клюв)
17-20	Бабаджиде	Босаде	Эбутте Мета (три порта)	Дудупатак (тёмное копыто)
21-24	Бабатунде	Дарая	Эход (змеина река)	Эгун (ежевика)
25-28	Энитан	Фари	Эсукале (обед дьявола)	Эниан (угли)
29-32	Феми	Гбемисола	Фадорми (серебрян. источн.)	Эсиран (длинноногий)
33-36	Кайин	Ифе	Фунфуми (белая вода)	Фенуко (поцелуй)
37-40	Кайод	Иге	Гулуна (золотая дорога)	Фунфунго (седой волос)
41-44	Ланре	Лева	Ихисофо (штормовая низина)	Гунирун (длинный волос)
45-48	Лекан	Мохисола	Икукену (врата смерти)	Имоле (светлый)
49-52	Монго	Монифа	Ивин Аго (волшебн. стража)	Имоле Уху (светлоглазый)
53-56	Нвачукву	Олуфемиде	Джиниби (далёкое место)	Ира (бродяга)
57-60	Обан	Омолара	Оба Иле (дом короля)	Итан (история)
61-64	Огун	Они	Одуроке (холм молитв)	Иебье (драгоценный)
65-68	Олукайоде	Ориса	Огбиниби (место посадки)	Лулу (порошок)
69-72	Олуваланни	Оса	Огуниби (место битвы)	Нилера (здоровый)
73-76	Олуватоке	Ронке	Оканиги (одно дерево)	Огбо (пятнистый)
77-80	Онипедиде	Шанум	Окутасибо (каменная метка)	Огбоху (храбрец)
81-84	Сихуаде	Симисола	Олорусура (сокровище бога)	Охихи (тьма)
85-88	Тобен	Татлайо	Олусахеки (крепость колдуна)	Олуто (верный)
89-92	Утиба	Йехиде	Олувахаки (гробница владыки)	Ориса (весна)
93-96	Заки	Йеванде	Ополокута (множество камней)	Оран (небеса)
97-100	Зопатан	Зауна	Ополиги (множество деревьев)	Саре (высыпка)

Валкойна, Земля Белого Железа • Прототип — финский язык.

1K100	МУЖСКОЕ	ЖЕНСКОЕ	ПОСЕЛЕНИЕ (ПЕРЕВОД)	ЖИВОТНОЕ (ПЕРЕВОД)
01-04	Аатами	Айя	Этувартио (застава)	Ааве (призрак)
05-08	Армас	Айна	Хопеа Кайвос (серебрян. рудник)	Энкели (ангел)
09-12	Арси	Айникики	Калапунки (рыбный город)	Хайва (тень)
13-16	Арви	Хейни	Кивимурри (каменная стена)	Хопеа (серебро)
17-20	Ээту	Илона	Маагинен (магия)	Илмавирта (поток)
21-24	Ханну	Ирья	Маки Линна (замок на холме)	Кеши (укрощённый)
25-28	Хеймо	Яаана	Меренранта (морской берег)	Кештаба (прочный)
29-32	Илкка	Кирси	Метсастушмат (охотничьи уголья)	Киукуиннен (гнев)
33-36	Йорма	Майя	Мустакота (чёрная хижина)	Лансивиима (западный ветер)
37-40	Каапо	Марита	Маэринн (склон холма)	Луотеттава (верный)
41-44	Каин	Миина	Пайя (кузница)	Мёрскуиса (штормовой)
45-48	Кауко	Мимми	Пиенни Пайкка (низкое место)	Нокка (клюв)
49-52	Лари	Минья	Пиха Пайкка (святое место)	Нойра (смирный)
53-56	Ману	Мира	Рантакаллио (утёс)	Питканена (длинноносый)
57-60	Нуутти	Ними	Рикки (сломанный)	Сайкки (пугливый)
61-64	Петри	Оути	Суо (болото)	Салама (удар молнии)
65-68	Раймо	Пирьё	Суоси (благодатный)	Санкари (герой)
69-72	Рейма	Пайвикки	Торни (башня)	Сиско (сестра)
73-76	Ристо	Риика	Турвапайкка (убежище)	Упеа (великолепный)
77-80	Сакари	Сайми	Уусипунки (новый город)	Вахва (сильный)
81-84	Сампса	Суома	Валкойнен киви (белый камень)	Валкойнен (белый)
85-88	Сеппо	Суви	Валтайстуин (трон)	Вармаоттейнен (устойчивый)
89-92	Тайто	Туула	Вапаанки (свободный город)	Весури (секач)
93-96	Терхо	Велламо	Вихреа Пайкка (зелёное место)	Винха (быстрый)
97-100	Вилппу	Вирпи	Виименен Коти (последний дом)	Устава (друг)

Империя Таманаруган • Прототип — индонезийский язык.

IK100	МУЖСКОЕ	ЖЕНСКОЕ	ПОСЕЛЕНИЕ (ПЕРЕВОД)	ЖИВОТНОЕ (ПЕРЕВОД)
01-04	Адэ	Ада	Аирдиб (благословен. воды)	Ангину (северный ветер)
05-08	Ади	Булан	Аирдин (чистые воды)	Апи (пламя)
09-12	Амазия	Кандракусума	Ахир Джалан (конец дороги)	Бакат (благо)
13-16	Айокунле	Дэви	Бердара (кровавый)	Бакти (преданный)
17-20	Ари	Ханджойо	Биданг Бера (земля под паром)	Берунтунг (везучий)
21-24	Бамбанг	Иман	Кандибула (лунный храм)	Била (клинок)
25-28	Бима	Итан	Дитингга (брошенный)	Биру (синий)
29-32	Буди	Лаксмини	Амасунгай (золотой ручей)	Геметар (колчан)
33-36	Дарма	Лестари	Гунунг (гора)	Гунтур (гром)
37-40	Диан	Лимийенто	Кайю (древесина)	Хидунги (чёрный нос)
41-44	Эли	Мара	Куил (храм)	Джанда (вдова)
45-48	Гундари	Мегавати	Ладанг Хиджау (зелёное поле)	Какисэра (резвые ноги)
49-52	Хартоно	Мелати	Лемба (долина)	Какиринг (лёгкая поступь)
53-56	Ирван	Надийа	Менджау (далёкий)	Керианган (солнышко)
57-60	Лауита	Офра	Нарай (каньон)	Кунанг (светлячок)
61-64	Манусама	Рамза	Персимпанган (перекрёсток)	Лапар (голодный)
65-68	Окан	Сафирал	Пунджакит (вершина холма)	Мурни (чистый)
69-72	Онесимус	Села	Сунгайрак (ядовитая река)	Парух (клюв)
73-76	Саммин	Суминтэн	Тейбинг (склон утёса)	Пэнебус (мститель)
77-80	Тамим	Тамар	Темпат Аман (безопасн. место)	Пэниелемат (спаситель)
81-84	Таная	Танджайя	Темпат Истир (место отдыха)	Праджурит (воин)
85-88	Тирто	Тджокро	Теркутук (проклятый)	Русак (сломанный)
89-92	Вирионо	Три	Терсенту (отмеченный богом)	Сатучеп (быстрый)
93-96	Янди	Ванги	Ваха (оазис)	Сэтиа (верный)
97-100	Зебулун	Зензе	Янгтингги (высокая башня)	Таханла (прочный)

Спасибо нашим спонсорам

Этой книги бы не существовало без поддержки и доверия всех, кто поддержал кампанию на Kickstarter, оплатившую ее публикацию. Мы невероятно благодарны всем, кто вложил в, в особенности — тем, кто перечислен ниже.

Картографы

Steve Hyatt, Dave LeCompte,
Erich Lichnock, Kevin McGuire,
Richard Uranga.

Дебоширы

Donna Almendrala,
Stephen R. Bissette, Jon Fine,
Erik Grunsten, Chris Joel, jvelo,
Scott Kanger, Michael Sands,
Bob Swander, Lester Ward.

Архивисты

Craig Denham, Alex Fux, Gozuja, Richard
'Vidiian' Greene,
Martin Greening, Todd Grotenhuis, James
Mendez Hodes, Jeremy Kear, Antoine
Pempie, Christopher Weeks.

Спонсоры

Barthélemy 'Skender' Alezandaru,
Chris Bekofske, William Blanton,
David Brandt, Matteo Casali,
Jeremy A. Christian, William P. Driver, Chris
Duffy, Herman Duyker,
Gremlin Legions, Derek Grimm,
Ollie Gross, Lara Hawthorne,
Joshua R. Herbolt, David Humphreys,
Ibn a follower of Saint Crispy,
Richard Iorio II, John Kovalic, Philip LaRose,
Chris «the Lock Ness Monster» Lockey, Lydon
the Gladiator, Robert Lee Mayers,
Ian McFarlin, Anna McGlynn,
John & Gabby Mikel, Marshall Miller,
Will Mitchell, Lowe & Victoria Peet,
Steven Edgar Quillen, Nathan 'Noofy' Roberts,
Franz Georg Rösel, Schubacca,
Rachelle Shelkey, Seth Spurlock,
Jeremy Strandberg, ThrowiGames,
Mark Tygart, venomnonom, Simon Ward,
Bastien 'Acritarche' Wauthoz.

Опасные дебри

Авторы: Джейсон Лютс, Хартланд, Вермонт, США

При содействии Джереми Страндберга, Мэдисон, Висконсин, США

Иллюстрации: Кенни Видъяжа, Джакарта, Идонезия

Перевод на русский: Юрий Слинько • Редактура, перепроверка: Тамара Персикова

Вдохновение

«Дикие земли высокого фэнтези», первое издание, Билл Оуэн и Боб Бледсо (Judge's Guild, 1977); блог «The Alexandrian», Джастин Александр; «Книга дизайна приключений», Мэтт Финч (Frog God Games, 2011); «Планарный кодекс: тёмное сердце мечтателя», Джонатан Уолтон (Corvid Sun, 2012); леса, холмы и водоёмы Вермонта.

Плейтестеры

Joe Banner, Jarod Cerf, Jon Chadurjian, Jon Fine, Oliver Granger, Reilly Hadden, Luke Howard, David Humphreys, Alex Kim, Eric Lochstomper, Josephe Vandel, and Sophie Yanow.

Благодарности

Donna Almendrala, Vincent Baker, Claytonian, John Harper, Rachel Kahn, Adam Koebel, Sage LaTorra, Johnstone Metzger, Michael Prescott, Jeremy Strandberg, Josephe Vandel, Jonathan Walton, Keny Widjaja, and Sophie Yanow.

Лицензирование

Это дополнение базируется на правилах *Мира подземелий* за авторством Адама Кёбеля и Сейджа ЛяТорры, выпущенных под лицензией Creative Commons Attribution 3.0 Unported license.

Текст этого дополнения выпущен под лицензией Creative Commons Attribution 3.0 Unported license.

Иллюстрации — Кени Видъяжа © 2015



